

¡VIEJUNO!
LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS
retro GAMER
AMSTRAD | SINCLAIR | COMMODORE | MSX | ATARI | SE RECREATIVAS
INFORME
DE BREAKOUT A ARKANOID GOLPE A GOLPE
Y MUCHO MÁS:
GOD HAND | GTA III
CONSOLAS PORTÁTILES
JUEGOS BARATOS | 3DO
LICENCIAS CHIFLADAS
ACTIVISION
LO NUEVO DE
LOCOMALITO Y GRYZOR87
HABLAMOS CON JOSÉ ANTONIO MORALES, FUNDADOR DE OPERA SOFT Y CREADOR DE...
LIVINGSTONE SUPONGO
EN ESTE NÚMERO PODRÁS ENCONTRAR:
REPASAMOS LOS JUEGOS DE
RAMBO
«PARA SOBREVIVIR A UNA GUERRA HAY QUE CONVERTIRSE EN PÍXELES»
EIJI AONUMA NOS CUENTA TODO SOBRE
THE LEGEND OF ZELDA the wind waker
STREETS OF RAGE
GUANTAZOS DE FUEGO
REPORTAJE
CÓMO SE HIZO
STRIDER



Redactor Jefe: **Adonías**
Redacción: **John Tones, Javi Sánchez, Jaime González, Bruno Sol**
Colaboradores: **Yago García «PICKMAN» y Raúl González «Vastard»**
Maquetación y Diseño: **Factor Ñ (Locomalito y Salva Cerdá)**
Caricaturas 8 bits: **Héctor Bometón «Mierdecitas»**
Agradecimientos: **José Emilio Barbero, Pablo Crespo, RetroWorks, AMIGAstore, Miguel Ángel Villas, Emere y Retrocables**

EDITA **AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.**



Director General: **Manuel del Campo**
Director del Área de Videojuegos: **Javier Abad**
Directora Financiera y Desarrollo de Negocio: **Úrsula Soto**
Directora de Operaciones: **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital: **Miguel Castillo**
Marketing: **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial: **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales: **Jessica Jaime**
Equipo Comercial: **Noemí Rodríguez, Zdenka Prieto, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan y Estel Peris**

REDACCIÓN Y PUBLICIDAD

C/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid
Tel. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES

Tlf. 902 540 777 Fax. 902 54 01 11

DISTRIBUCIÓN

S.G.E.L. Tel. 91 657 69 00

DISTRIBUCIÓN PARA HISPANOAMÉRICA

Hispamedia, S. L. Tel. 902 734 243

IMPRESIÓN ROTOCOBRHI

Tel. 91 806 61 51

Depósito legal: M-40540-2011
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Printed in Spain

LOS RETROTITANES

HABLAMOS DE JUEGOS DE OPERA, SUPONGO



ADONÍAS

Livingstone, Supongo es el título de Opera al que vuelvo una y otra vez, pero la mecánica de *The Last Mission* me resulta absolutamente arrebatadora.

Es un experto en:
Quitar sin dejar rastro pegatinas de precios (normalmente, en pesetas), adheridas a cajas de juegos, consolas y ordenadores clásicos.

Actualmente enganchado a:
Ninja Cop de Game Boy Advance.

Juego favorito de todos los tiempos (en este número):
Ghostbusters de Mega Drive.



JOHN TONES

Opera no trataba demasiado bien a los usuarios de C64, así que tras años envidiando a mis colegas dueños de Amstrads y Spectrums recuperé los clásicos en un PC primigenio. El mejor de todos: el increíble *Gonzzalezz*.

Es un experto en:
Encontrar en el Rastro libros de «Programa tu propio videojuego en BASIC». Ni entiende BASIC ni le importa, pero vaya portadones, oiga.

Actualmente enganchado a:
Donkey Kong Country Tropical Freeze.

Juego favorito de todos los tiempos (en este número): *Trantor*



JAVI SÁNCHEZ

Había algo en *Livingstone, Supongo* y su mecánica aventurera que apelaba directamente al cartuchero de MSX/NES. Un toque casi japonés que me cautivó desde el primer momento.

Es un experto en:
Hacer mapas mentales de los reptamazmorras clásicos sin lápiz ni papel. Siempre que sean en primera persona.

Actualmente enganchado a:
Devil's Deception (Tecmo, 1996), en PlayStation.

Juego favorito de todos los tiempos (en este número):
Ogre Battle - March of the Black Queen (SNES)



JAIME GONZÁLEZ

No puedo decidirme, no soy capaz de elegir entre *Abadía*, *Gonzzalezz* y *Mutan Zone*. Todos tienen esa magia de los juegos de Opera que los distingue de los de otras compañías. Y como cepecero que soy, Opera es lo más.

Es un experto en:
Escaquearme de las cosas importantes para quedarme en la cama leyendo tebeos francobelgas.

Actualmente enganchado a:
onEscapee (Invictus, 1997), en Amiga 1200.

Juego favorito de todos los tiempos (en este número):
Viewpoint (Neo Geo)



BRUNO SOL

Opera tenía grandes juegos en Amstrad, pero si me tengo que quedar con uno, que sea *La Abadía del Crimen*, vive Dios. Sigo sin comprender cómo Menéndez y Delcán lograron crear semejante prodigio gráfico.

Es un experto en:
Absolutamente nada. Como mucho en volver a encajar los precintos de los juegos de PSone. Es un arte perdido.

Actualmente enganchado a:
TxK (PS Vita).

Juego favorito de todos los tiempos (en este número):
Snatcher (y el primer *SoR*, claro)



LOADING...

HÁBITAT NATURAL

Quienes hayan jugado a *Asteroids* en su mueble de recreativa y placa original sabrán de qué hablo: ni los mejores y más currados emuladores pueden replicar cómo se ven, controlan, escuchan y sienten ciertos juegos clásicos. No es este momento ni lugar para ponerse teórico analizando tipos de monitor o despotricando sobre filtros de imagen, scanlines, sonidos sampleados y demás mandanga técnica, pero me da mucha pena cuando alguien conecta el PC con MAME a su Full HD de 40" y exclama: «¡Igual que la recreativa!».

Y lo dicen convencidos, eh; cuán débil es la memoria, qué mala es la nostalgia. Yo entiendo que es complicado meter en casa una recreativa (encontrar lo que buscas, a un precio asumible, disponer del espacio necesario para alojar la hermosa criatura, transportarla desde donde sea sin dañarla y a un coste razonable), y más si hablamos de cabinets dedicadas y juegos míticos como *Asteroids*. Vale, quizá el caso recreativa sea un poco extremo para utilizarlo como ejemplo, pero lo mismo podría aplicarse a Amstrads, C64s, Amigas y demás; siempre está el que viene a casa y cuando ve que tengo conectado el Spectrum (a una tele de tubo, por supuesto), exclama: «pero tío, para qué tienes enchufado esto, menudo lío de cables, cargar los juegos desde cinta, no fastidies. Para eso póntelo en un emulador y te quitas de cables y casetes y SE VE MEJOR».

«Que se ve mejor», dicen. Están hablando con un tío que se compró un HardSID para escuchar los temazos del Commodore 64 en toda su chiptunesca grandilocuencia acústica. Y no es cuestión de ser purista; es que no es lo mismo. [No todos] los títulos clásicos se ven, controlan, escuchan y sienten igual ejecutados en emulador... Y, siempre que sea posible, deberían ser disfrutados en su hábitat natural.



SUMARIO

▸▸ **Retro Gamer 7** ▸▸ Más sabe el diablo por retro, que por diablo

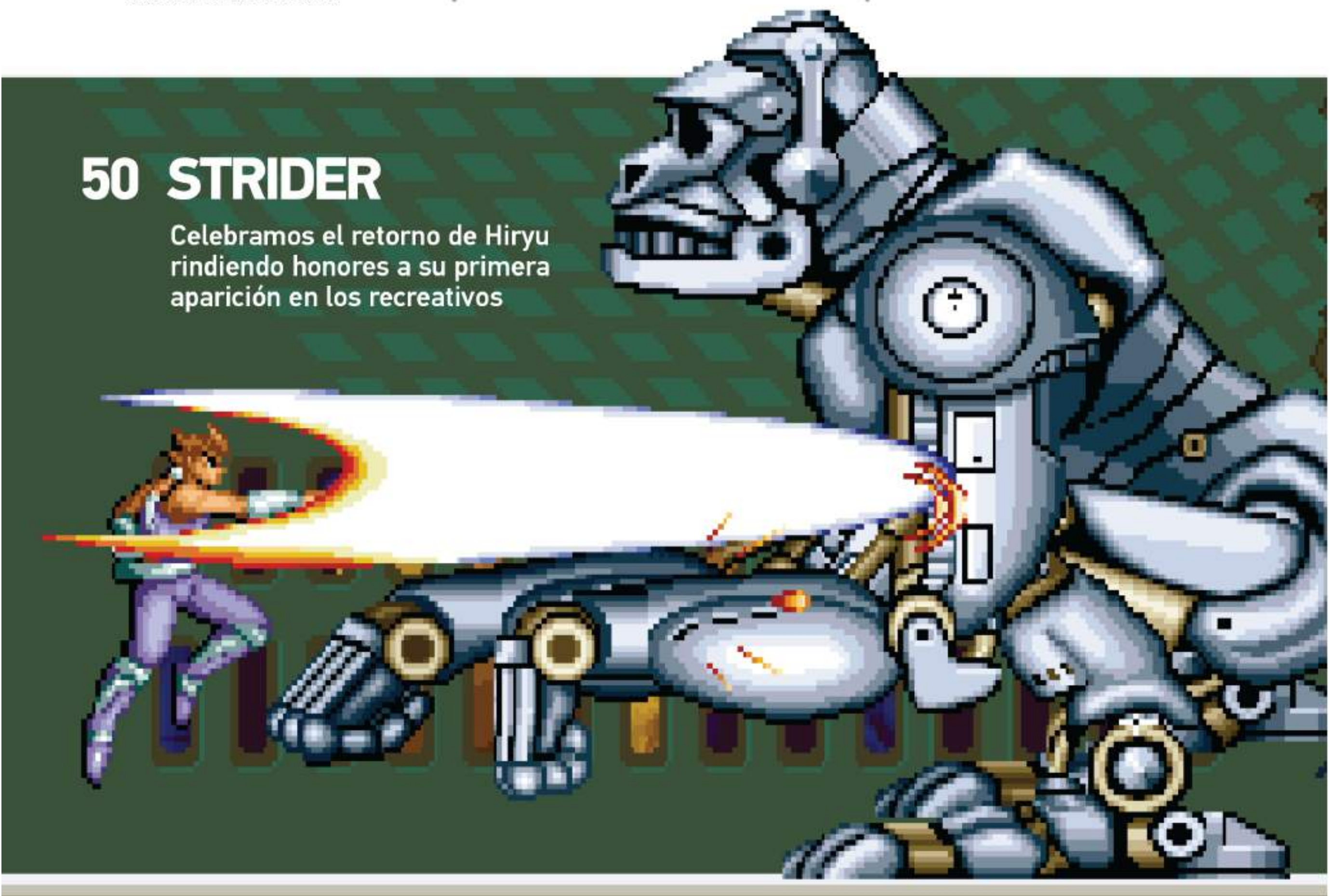
RETRORADAR

LA FIRMA INVITADA

LA HISTORIA DE

REPORTAJES

FUTURO CLÁSICO





HOMEBREW

CRÍTICAS

EL BASURERO

PANTALLA FINAL

MOMENTAZOS











retroradar

■ LOS VIDEOJUEGOS CLÁSICOS SIGUEN VIGENTES

Buenas, soy **Jaime González**. Escuchad, no empecéis nunca a coleccionar consolas u ordenadores. De acuerdo, los emuladores son una mierda; pero es mejor vivir engañado por un 'aspect ratio' poco fidedigno que ser adicto a la heroína ;-)



★ CONTENIDOS:



NO NOS GUSTA CAPITÁN MORCILLA

ÁNGEL TIRADO REVISITA CAPITÁN SEVILLA EN CLAVE DOCUMENTAL

Con la excusa de contar cómo se hizo el juego *Capitán Sevilla* (Dinamic, 1988), la productora Tarkemoto está grabando un documental sobre la industria del videojuego que llevará por título «No nos gusta Capitán Morcilla». De acuerdo con la nota de prensa que han divulgado, «[nuestra producción] pretende recrear esta historia menor (...) contextualizándola en la cultura de la época y tejer, por así decirlo, un capítulo de la propia historia del videojuego en España enlazándolo con la actualidad de la industria».

Es por eso que aparecen entrevistas a los hermanos Ruiz, Paco Suárez, Paco Pastor y los creadores del juego (e incluso a Max, el dibujante de comics que hizo una historieta con el *Capitán Sevilla* como protagonista), pero también a Scott Steinberg, Manuel Pazos, Jaime Esteve, José Manuel Fernández «Spidey», Gonzo Suárez o Daniel Celemín. Todo ello con la intención de enmarcar el making-of de *Capitán Sevilla* dentro del proceso de creación de un videojuego, pero también para resaltar su valor como producto cultural.

Pero aún hay más: el documental tiene vocación transmedia, lo que significa que buscan la participación del espectador en el propio documental. ¿Cómo

> El documental busca la participación del espectador en el propio documental

pretenden lograr ese objetivo? Desde la web de la productora se va a poder jugar al remake de *Capitán Sevilla*, y los usuarios podrán enviar «sus experiencias de juego, sus recuerdos, sus impresiones... pero todo ello en archivos de texto que no superen nunca los 255 caracteres (los niveles que se pueden conseguir con 8 bits de información) o archivos de imagen que quepan en 48K (cantidad de memoria RAM del ZX Spectrum)». Además, también se podrá descargar de la página un banco de sonidos que los interesados podrán utilizar como base para generar melodías; melodías que se podrán mandar a la productora, la cual elegirá una como banda sonora del documental.

RETRORADAR: DOCUMENTALES SOBRE EL VIDEOJUEGO CLÁSICO HISPANO QUE VIENEN, MÁQUINAS QUE NUNCA SE VAN, LO RETRO SIGUE IGUAL



Max fue el encargado de realizar un cómic con el *Capitán Sevilla* como protagonista.



Capitán Sevilla constituye un reflejo de la cultura propia de una época en España.



Y por último están los 'twittersodios': «son una buena muestra de la interacción de Twitter y televisión en la llamada narrativa transmedia. En este caso, se trata de ir creando en tiempo real un mapa emocional de los videojuegos de 8 bits en Twitter durante todo el tiempo que esté activa la producción, y que se irá trasladando a una interfaz hipertextual para ser disfrutada por los usuarios de la Web del documental; un banco de recuerdos de todas aquellas personas que en un momento dado de sus vidas, descubrieron lo que significaba entrar en la primera era del mundo de los videojuegos».

La página web de referencia:
www.tarkemoto.com
(¡Mucha suerte con el proyecto!)

NOVEDADES EN MATERIAL DE AMIGA

Juan Manchón de AMIGAstore nos cuenta las próximas novedades que tenemos y tendremos en materia Amiga, ahora y en los próximos meses:

ACA 500
Aceleradora para Amiga 500 que apareció el 20 de diciembre 2013, y que es distribuida desde entonces en España a través de AMIGAstore.eu. Mundialmente es uno de los desarrollos más importantes de Amiga en los últimos años.
Precio: 79.90 euros

CatCase ACA 500
La primera carcasa para la ACA-500 desarrollada en España, disponible en AMIGAstore:
Precio: 19.95 euros

Ampliación de memoria para el Amiga 500
Estará disponible en 1-2 meses. Se trata de una ampliación de memoria para el Amiga 500 a través de expansión 'trapdoor', y que está siendo desarrollada por Retrocables y AMIGastore.eu. Permitirá en un A500 disfrutar de 1MB de memoria, y junto con la ACA500 distrutar de 1MB de memoria CHIP. Ningún fabricante cuenta en la actualidad con este hardware.
Precio: 32.99 euros

La primera carcasa para la ACA-500 desarrollada en España

Amigamers DVD
DVD con los mejores reviews de video de videojuegos para Amiga, en español por Amigamers. Esta producción se estaba llevando en secreto hasta ahora, y estará disponible en mayo-junio.
Precio: Gratuito para descarga, y 4.99 euros en formato físico (por confirmar)

Amigatronics CD
Un CD mixto, de audio con los programas de radio de amigatronics.com, y el software analizado en sus podcast.
Precio: Gratuito para descarga, y 1.99 euros en formato físico (por confirmar)

LANZAMIENTOS VARIOS

¿Alguien se acuerda del Amstrad NC 100, una especie de netbook que en 1992 era una chulada? Y los que se acuerden de él, ¿conocen la versión hispana del invento, el Dator 3000 de la empresa Flamagas? Y otra pregunta: los que conserváis el certificado de garantía de alguna Game & Watch de Nintendo comprada por estos lares, ¿os habéis fijado alguna vez en quién lo expidió? Tenéis muchas posibilidades de que fuera, de nuevo, la ínclita Flamagas. Pues bien, la empresa barcelonesa sigue en la brecha a día de hoy, y continúa importando artilugios electrónicos; en concreto, aparatos como la Zipy Smart Fun Gamer, una tablet dentro de una carcasa mezcla de Game Gear y PSP 1000. Se trata de un producto orientado a los chavales, con Android 4.0, cuarenta juegos, pantalla táctil, cámara, wifi, slot microSD, market propio y, en lo que a nosotros respecta, emuladores preinstalados de NES, Game Boy, GBA, Mega Drive, Nintendo 64 y ¡PlayStation! Su atractivo depende de cómo evolucionen los emuladores para esa versión de Android; estaría muy bien que los siguieran puliendo (sobre todo el de PlayStation) y se ampliará el soporte a otros sistemas. La va a distribuir GAME, y va a salir por 59,95 euros. Por cierto, GAME también va a comercializar el modelo de 8GB de Ouya por un precio que, finalmente, rondará los 100 euros; el 21 de marzo es la fecha a partir de la cual estará en las tiendas.



La nueva consola Ouya



Dator 3000 de la empresa Flamagas

retrocolumnas

EN MIS TIEMPOS SE JUGABA MEJOR

MIRANDO ATRÁS CON DESIDIA

La fiebre neorretro actual es una buena idea, pero casi siempre va por el mal camino: o bien intenta crear una criatura de Frankenstein con retazos de cosas muertas o, peor, se limita a pensar que con la estética vetusta basta. El mejor ejemplo lo tenemos en el reciente *Might and Magic X: Legacy*, un juego que piensa que con recuperar cuatro cosas de unos reptamazmorras de retícula que nunca fueron gran cosa se iban a encontrar con el amor del jugador nostálgico.

El problema es que lo que molaba de los *Might and Magic* era el descaro con el que suplían sus incapacidades y su falta de licencia. Sobre todo el de las partes que imitan —el *IV* y el *V*, los *World of Xeen*—, que decidieron enfrentarse a los grandes de la época metiendo extraterrestres en un juego de rol de fantasía —algo que también intentó el olvidadísimo *Albion*, por la ruta contraria: la de *Flash Gordon*—. Cuando en New World Computing cerraron ese capítulo, decidieron tirar por un *Heroes of Might and Magic* en primera persona, en el que nos enfrentábamos a ejércitos masivos de sprites con hechizos de bomba nuclear y acábose mágico.

Legacy se limita a presentar un juego formulaico en el que están presentes las mecánicas de esos *M&M*, pero sin extraterrestres. Y obligando al jugador a lidiar con uno de los sistemas más pelmazos del pasado: el movimiento por casillitas, que estaba muy bien cuando jugábamos con un cuaderno —o cuando teníamos un mago con la habilidad cartografía, capaz de generar un automapa que por entonces nos parecía milagroso—. Si encima ese sistema, propio de las limitaciones de hardware de la época —que redibujar el mundo en movimiento libre costaba muchos recursos—, te lo venden con un mundo 3D abierto y medio esplendoroso, lo único que demuestran es que no han entendido nada del asunto.

Pero *Legacy* no es el único infractor: las primeras betas para los patrocinadores del Kickstarter de *Wasteland 2* —ese *Fallout* con su nombre original— sorprendieron con un insípido combate. Afortunadamente, aquí la comunidad les ha hecho reflexionar sobre sus olvidos —es una de las ventajas de un buen compromiso de los desarrolladores con sus patrocinadores— y las carencias van subsanándose poco a poco. Lo más curioso es que InXile —y mira que tienen a gente de los originales ahí metida— sí clavó nostalgias que en realidad son carroña y peso muerto (¿quién entre vosotros echa de menos la gestión del equipo de los rolazos de los 90?). No tengo problemas con neorretros bien entendidos, como *FTL*, que es un juego nuevo, aunque podría haber existido hace años. Pero sí con cosas como *Retro City Rampage*, que trata de ocultar que es un mal juego tirándote referencias a la cara. ¿Mi solución perfecta? El nuevo *XCOM*, que es como el tercer disco de Portishead: lo que habría sido su historia si no hubiese cesado de forma abrupta. Que mira al pasado para construir el mañana.







Limbic no ha entendido por qué los M&M originales estaban diseñados así

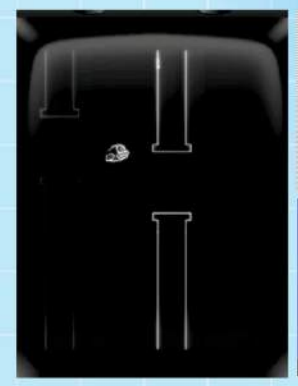
El **Javi Sánchez** del pasado me ha hecho una visita para decirme que los *Might and Magic* que él jugaba no tenían nada que ver con el neorretro *Might and Magic X: Legacy*.



NO TE LO PIERDAS

FLAPPY BIRD

Flappy Bird contiene una de las mecánicas más tontorronas que se han visto nunca, y ha dado alas a la especulación más absurda; así que no es de extrañar que todo jugador que se precie le tenga tirria. Eso sólo le puede gustar a un 'casual'. Pero por aquello de la duda metódica, de que hay que cuestionar siempre las presunciones, lo convencional y el discurso dominante, para huir de los prejuicios, os presentamos tres clones que quizá os hagan cambiar de opinión; ¡que los disfrutéis, si os atrevéis con ellos!:







De izquierda a derecha y de arriba a abajo:
Veccy Bird de Michael Simonds para Vectrex
Quack! de Bob's Stuff para Sinclair ZX-81 (bobs-stuff.co.uk)
Flappo Bird de TACS Games para Atari 2600 (tacsgames.com)

THE CHARM

Otro próximo lanzamiento: un juego 'nuevo' para Spectrum, *The Charm* de RetroWorks. Es nuevo porque hasta ahora no lo conociamos, pero en realidad fue diseñado y programado a finales de los ochenta, aunque nunca llegó a ver la luz. Ahora lo han rehecho desde cero, y la intención del grupo es presentarlo en RetroMadrid en una edición física con las dos versiones, la original y la de 2014, una en cada cara.





De izquierda a derecha: versión original, y versión 2014 de *The Charm*

XIAO MONV: MAGIC GIRL

Fase Bonus lanzó el pasado 4 de marzo un nuevo cartucho de Sega Mega Drive que incluye el juego *Xiao Monv: Magic Girl*. Se trata de un arcade de scroll vertical producido en China en 1993; se llegó a vender sin licencia de SEGA, y hasta ahora era casi una rareza para coleccionistas. Disponible en la tienda de Fase Bonus, storebonus.net, por 28,95 €.



retrocolumnas

EN MIS TIEMPOS SE JUGABA MEJOR

RETRO PERO MENOS

Soy **John Tones**, y se me está poniendo cara de Moái del Gradius, así en plan perfil, conforme paso más tiempo ocupándome de Mondo Píxel y de escuchar música estridente a 270 bpm. Aún me quedan un par de vidas, pero no hay más pasta para continues.



Creo que hablo por todos los amantes de las estéticas del ayer y las mecánicas irrompibles si digo que todos nos hemos entusiasmado en algún momento con la moda de los remakes (confesos o no) en 2.5D. No pasa nada, de hecho, en muchas ocasiones fue un entusiasmo más que razonable y saludable. Se me vienen a la mente un par de ejemplos: *Shadow Complex*, que disparó cierta moda de plantear los remakes 2.5D aunque él mismo no era un remake, pero retomaba el estilo metroidvania después de unos cuantos años con el género relegado a portátiles y experimentos indies; y *Bionic Commando* (no el de 3D totales, que por cierto no estaba tan mal como se dijo, sino el de 2.5D que llegó como descargable a consolas de sobremesa), y que demostraba cómo agarrar un modelo completamente 2D y darle un lavado de cara digerible por las nuevas generaciones de jugadores.

Y todos nos entusiasmamos porque las 2.5D no son más que gráficos poligonales para mecánicas 2D, y es una forma de recuperar el estilo del pasado, el que todos seguimos jugando. En muchos casos es la única manera de «engañar» a la industria y colarle mecánicas infalibles con gráficos aparentemente modernos. Sin embargo, este mes he tenido la ocasión de jugar al nuevo *Strider*, y yo digo basta. Sin ser un mal *remake* (de un juego mediocre, amigos, que el *Strider* original era brillante en lo visual y pochísimo en todo lo demás), hay algo en los gráficos limpísimos, con múltiples brillitos, de colores apagados y recursos clonados que me he cansado de que estén definitivamente vinculados a las mecánicas 2D.





He jugado al nuevo Strider y yo digo basta.

Hay distintos casos de 2.5D, por supuesto que los hay: los gráficos de los dos últimos *Rayman* o del reciente y glorioso *Donkey Kong Country Tropical Freeze* son excelentes ejemplos de entornos 3D con mecánicas 2D, pero hay un matiz: los gráficos poligonales de esos últimos y gloriosos intentos de WiiU por convertirse en digníssimo émulo y heredera de Super Nintendo están hechos desde el conocimiento profundo de las mecánicas clásicas. Y en esos casos, la estética cartoon (CGI en un caso, dibujado en otro) de *Tropical Freeze* y *Rayman* sirven para prolongar la precisión y definición del sprite con nuevas técnicas de dibujado. Esos son los herederos del píxel, no los polígonos imprecisos y falsamente modernos de la mayoría de experimentos 2.5D que vemos.

Me gustan las 2.5D, me gustan los metroidvanias de última generación (aunque para entendernos, prefiero *La-Mulana* a cosas más sofisticadas) y nunca he sido un integrista gráfico del retro, pero cada vez que veo cómo en el remake de *Strider* un proyectil vuela hacia el héroe, me tiemblan las meninges con la falta de exacta precisión que tenían los arcades laterales clásicos en los que supuestamente se basan estos, echo de menos el *Strider* original. Y no, por favor, echar de menos aquel bluff de Capcom es lo último que me apetece ahora mismo.

La Firma Invitada:

JOSÉ EMILIO BARBERO

EX-REDACTOR DE MICROHOBBY



José Emilio Barbero Romeo nació profesionalmente cuando formó parte del privilegiado staff de MicroHobby y MicroManía, las históricas publicaciones patrias del sector videojuegos. Creció en lo laboral al convertirse en director de la muy americana —e infinitamente prestigiosa— revista Computer Gaming World, y maduró e hizo madurar un campo (virtual) aún entonces inexplorado como era internet, al agarrar firmemente el timón de GameSpot España. Tras dirigir la revista oficial de Xbox en nuestro país, encaminó sus pasos laborales hacia las redes sociales, donde «sin dejar a un lado mi devoción por el mundo del videojuego» —según él mismo asegura—, José Emilio desempeña en la actualidad su actividad profesional. Lo cierto es que no nos sorprende lo más mínimo que ante una vida tan colmada de intensas emociones y explosivas pasiones, José Emilio Barbero responda amabilísimamente a nuestro requerimiento para escribir en La Firma Invitada de Retro Gamer… Con una Historia de Amor.

LOVE STORY



Cuando me ofrecieron el honor de poder escribir estas líneas y compartirlas con todos los lectores de Retro Gamer, me pusieron a la vez en un brete: ¿qué tema podía elegir que resultase a la par original, ameno e interesante? Confieso que después de darle muchas vueltas, ya sea porque me falla la memoria o por pura indecisión —nada me parecía idóneo—, no acababa de dar ni tan siquiera con un buen punto de partida.

Así que, tras aceptar mi derrota, opté por una línea diferente, y tengo que advertiros que en lugar de dedicar este espacio a redactar algo sobre lo que se esperaba de mí, el mundo de los videojuegos, voy a hablaros sobre otro tema: el amor. Prevenidos estáis por si no queréis seguir leyendo.

De tanto volver la vista hacia atrás en busca de algún recuerdo o anécdota que contar en esta columna, no sé por qué me dio por recordar mi primera historia de amor, esa que uno no olvida jamás. Ella no era la más bonita, pero si era muy especial, y al poco de conocernos ya me hizo sentir cosas que no me había hecho sentir nadie. Pasábamos juntos los días —mañana, tarde, y noche—, y siempre me hacía sentir que viajaba a sitios en los que nunca había estado y con ella vivía aventuras que ningún hombre podría experimentar ni aunque viviese mil vidas.

Pasado un tiempo nos fuimos distanciando, pero seguí conservando un extraordinario recuerdo de aquellos días, hasta el punto de que aunque a mi vida llegaron otras que ocuparon su lugar, me era imposible no recordarla cada cierto tiempo. Al final fue inevitable que nos volviésemos a encontrar, y el poder simplemente volver a sentir el roce de mis dedos sobre ella fue electrizante…

Han pasado muchos años desde que nos conocimos, y nos seguimos viendo esporádicamente, por lo que aquella primera historia de amor al final ha sido la más duradera de toda mi vida. Y eso que ella no es una persona, es una máquina, lo confieso, y no tiene piel, sino un teclado de goma, el del Spectrum 48K, la máquina que me hizo enamorarme de los videojuegos y con la que aún muy de vez en cuando sigo jugando.

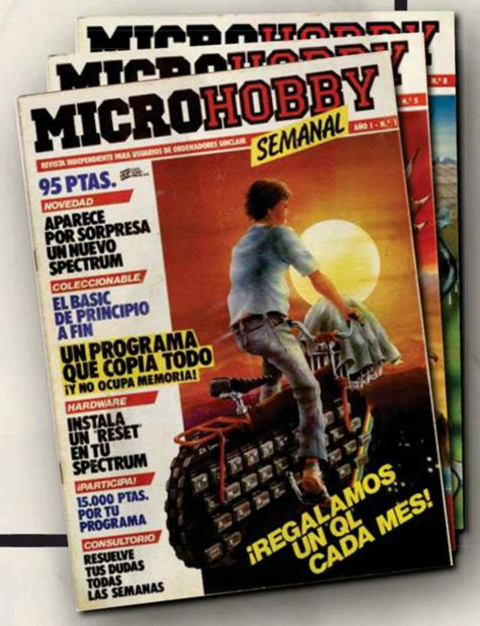
Este es mi particular homenaje a un venerable artefacto al que le sigo teniendo algo más que amor, más bien auténtica devoción, y estoy seguro que muchos de vosotros también. Ese vetusto cacharro fue el que logró que los videojuegos pasasen de ser un simple hobby a una profesión, cuando por pura casualidad tuve la oportunidad de empezar —hace ya tantos años que me avergüenza contarlos— a trabajar en la editorial Hobby Press, como redactor de dos revistas verdaderamente legendarias, MicroHobby y Micromanía.

Allí no sólo aprendí cómo hacer una buena revista al lado de los mejores profesionales, sino que tuve oportunidad de probar en primicia juegos que ahora son ya leyendas del videojuego, conocer a deportistas del calibre de Pedro Delgado o Carlos Sainz, poder charlar con algunos de los muchos genios de la programación que ha dado este país, o departir con figuras de la industria tan esenciales como Paco Pastor o Ignacio Pérez Dolset.

Tengo un magnífico recuerdo de aquella época, en especial de aquellos mapas gigantescos que costaba un esfuerzo sobrehumano confeccionar, y que muchos buenos aficionados siguen recordando.

Pero lo más agradable de todo es que cada cierto tiempo uno de esos aficionados, ya sea por Twitter, por Facebook , en algún evento del sector o porque por pura casualidad se cruza conmigo y me reconoce, me sigue recordando y me agradece los buenos ratos que pasó leyendo las cosas que escribía en aquellas revistas o en otras que vinieron a posteriori.

Por eso no puedo dejar la ocasión de despedirme dando las gracias a todos los que, como lectores de aquellas míticas publicaciones, compartisteis conmigo aquella época que fue una de las mejores de mi vida. Larga vida a los videojuegos, y larga vida al Spectrum.




mata marcianos



Vigilante

MÍRATE EN EL PUÑO DE LA JUSTICIA CALLEJERA

» EL MOMENTAZO

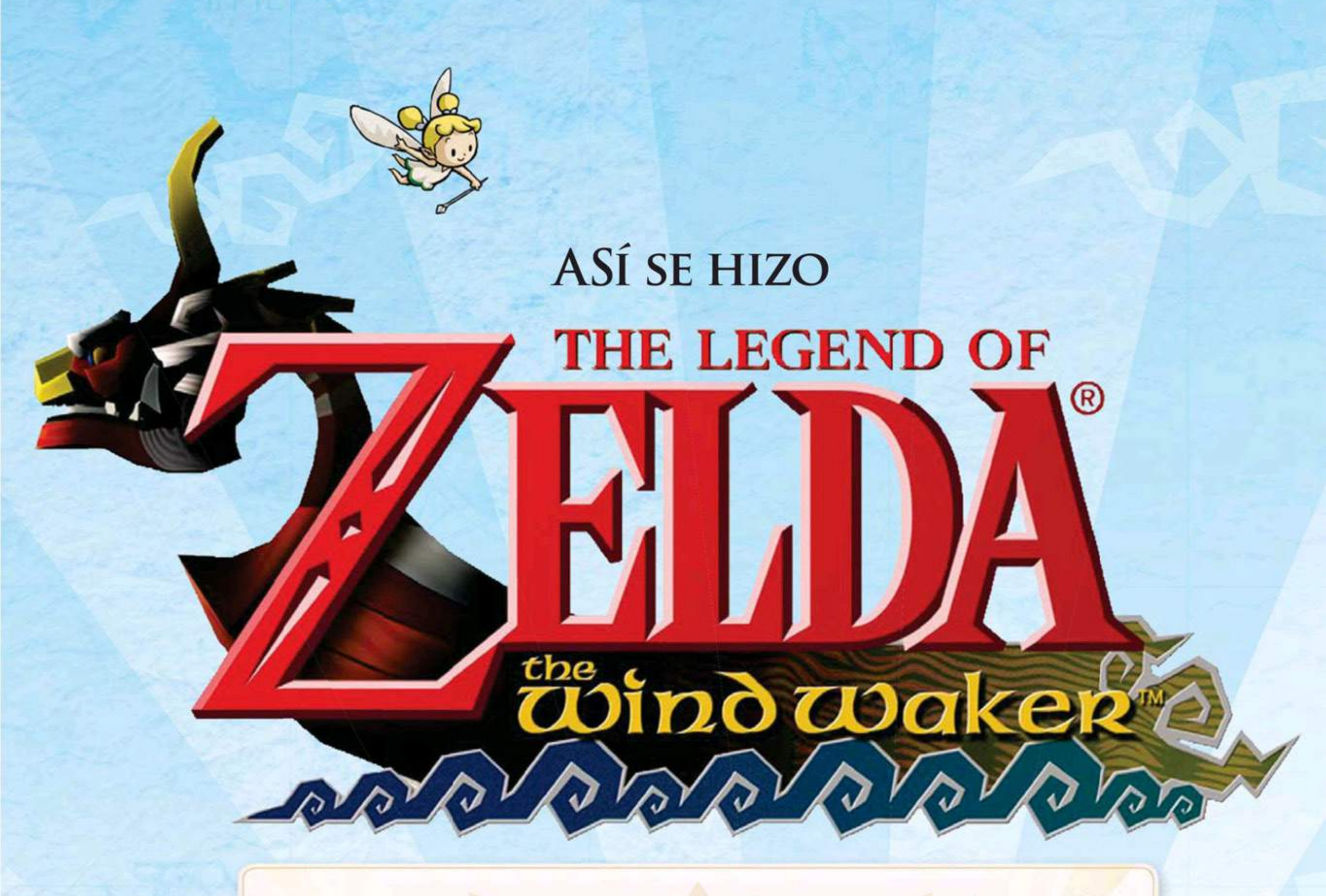
» PC Engine
» Irem
» 1989

Si preguntas por aquí cuál es la mejor conversión de arcade en PC Engine, casi todos te van a contestar que se trata de *R-Type*. Que está muy bien, es un gran matamarcianos y tal, pero la memoria nos nubla la vista: la obra magna de Irem venía en dos HuCards y había que dejarse un pastizal para tener el juego completo.

Eso nos deja con una opción mucho más adecuada: *Vigilante*, un titulazo que llevaba a Irem a la senda de *Double Dragon* y todos los «yo contra el barrio», añadiendo dos elementos indispensables: unos nunchakus, y una sensación de solidez y sordidez que hacía que cada piñazo te doliera en el alma, aunque fueses tú el repartidor de la lotería del dentista. La versión de PC Engine no sólo conservaba el espíritu de la recreativa original, con esa sensación de mal rollo permanente, sino que lo hacía de una sola vez, sin pasar dos veces por caja.

Vigilante es un festival de violencia seca, de inspiradísima paleta gráfica. Está considerado como el heredero espiritual del inolvidable *Kung Fu Master*, pero con un ambiente más urbano y menos mitológico, en el que tanto nuestro protagonista titular —con un gusto para la moda que ríete de todos sus antecesores— como los enemigos clónicos —y sí, es verdad que tal vez *demasiado* clónicos— eran morlacos de impresión, esencia que no se perdió en la traducción a la humilde consola de NEC. Más aún, el ritmo y la velocidad de esta joya casera están a la altura del acuciante título original, demostrando que PC Engine podía salir con la cabeza bien alta de casi todo lo que le echasen encima.


TIME
86



ASÍ SE HIZO THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

PESE A QUE SU BASE MARÍTIMA ECHÓ ATRÁS A MUCHOS, AONUMA CONSIGUIÓ UN ZELDA MÁS FIEL A LAS IDEAS DEL ORIGINAL QUE NINGUNA OTRA ENTREGA. LUKE ALBIGÉS NAVEGA EL MAR DE LA HISTORIA EN BUSCA DE LA VERDAD…



LOS LECTORES RECUERDAN

«Me parece asombroso que tras las quejas tras *ese* E3 y las bromas de *'Cel-da'*, haya terminado como un juego al que todo el mundo le tiene más cariño que a los últimos *Zelda*. Su mundo está lleno de grandes detallitos, muy sutiles, como ver los pies de Link interactuando con la altura del terreno, el uso de la luz o los rasgos de Link. Di lo que quieras sobre el tramo final y la ausencia de mazmorras, pero nada de eso le arrebata su magia»

SACK MAN 64

» [GameCube] Navegar es relajante, al menos hasta que cae el sol…

Es normal que cada uno tenga su *Zelda* favorito. Para muchos se trata de *Ocarina of Time*, el glorioso renacimiento 3D de la franquicia; los puristas de los 16 bits pierden los estribos si alguien menciona otra cosa que no sea *A Link To The Past*; e incluso unos cuantos señalarán el *Link's Awakening* de Game Boy como joya inmortal. Elecciones tan comunes como excelentes. Sin embargo, casi nadie escogerá la primera entrega de Zelda en GameCube, *The Wind Waker*, el juego más único de la serie y, en apariencia, el más apartado del canon de la misma en estructura y funcionamiento, por no hablar de la estética. ¿Es porque se trata de un mal *Zelda*? Morcillas: hay más de la aventura de exploración original de Miyamoto en *The Wind Waker* que en cualquier otro juego de la serie, aunque la ambientación oceánica y el cel-shading impidan verlo de primeras.

Eiji Aonuma nos cuenta que el principal aliado de Link en su odisea marítima está basado en su vida: «Mi hijo nació mientras desarrollábamos *Wind Waker*», recuerda. «Con mi nueva paternidad, escribí el texto de Mascarón Rojo, el barco parlante que guía a Link en su aventura, como si se tratase de mí mismo hablándole a mi hijo». Algo precioso, pero con lo que Aonuma no quedó muy contento. «Al revisar ahora sus líneas, me parece que es pretencioso y que impone a Link su punto de vista. Me avergüenza un poco y por eso he cambiado su forma de hablar en el remake, para que sea más comedido».

Pero, si rebobinamos un poco, nos encontramos a un creador pasando un apretón, en el sentido más Marsellus Wallace: tras dejar boquiabierto a medio planeta con *Ocarina Of Time* y el innovador *Majora's Mask*, Nintendo tenía un problema. Todos sus personajes iban a estrenar consola nueva con algún cambio radical: Mario con una mochila-cohete, Samus dejándonos ver el mundo de Metroid en primera persona, y Link… «Sabíamos que GameCube sería nuestra siguiente consola cuando terminamos *Majora's Mask*, hicimos planes con la consola en mente», explicaba Shigeru Miyamoto en una entrevista con Nintendo sobre el juego allá por 2004. «La razón por la que mostramos ese *Zelda* más realista en el Space World 2000 fue porque habíamos

LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** NINTENDO
» **DESARROLLADOR:** NINTENDO EAD
» **LANZAMIENTO:** 2002
» **PLATAFORMA:** GAMECUBE
» **GÉNERO:** AVENTURA

LOS LECTORES RECUERDAN

«Un juego absolutamente magnífico. Soy un enorme fan de la saga pero, por alguna razón, hasta el tercer intento no pillé *WW*. Eso sí, luego no podía dejarlo. El estilo es genial, incluso hoy, y el juego es muy divertido. Hasta disfrutaba la navegación, me parecía algo muy relajante. También me gustaba enchufar la GBA para encontrar las estatuas de Tingle. En general es un enorme juego, y uno de mis cinco *Zelda* favoritos»

DSTE



» [GameCube] Entrenar con Orca en Initia nos dará nuestra primera espada.

» [GameCube] Tutoriales de dos líneas, como debe ser.

» [GameCube] Si el mundo real fuese como Hyrule, todos jardineros.

» [GameCube] ¡Mario, tienes que coger el hach...! No, eso no era...

"Escribí todo el texto de Mascarón Rojo como si se tratase de mí hablándole a mi hijo"

Eiji Aonuma

estado haciendo experimentos con la consola antes de terminar *Majora's Mask*. De ahí ese vídeo. No fue hasta más tarde, cuando nos pusimos a trabajar con el director y los programadores, que miramos hacia adelante para crear *The Wind Waker*».

Había una enorme diferencia entre lo que se vio en la demo del Space World y lo que sería el primer *Zelda* de GameCube. «El anuncio fue impactante para los fans de la serie», explica el presidente de Nintendo, Satoru Iwata. «Estaban tan sorprendidos como confusos». Y con razón: la demo técnica del Space World mostraba a un Link adulto, mientras que el juego tiraba en dirección opuesta. «La primera vez que ví ese *Zelda* de dibujo animado me sorprendió y emocionó mucho», admitía Miyamoto. «Sin embargo, me sorprendió más la reacción de la prensa cuando lo mostramos por primera vez. Todos decían, 'Oh, ¿así que ahora Nintendo va a hacer un *Zelda* sólo para niños?'. Y, para nosotros, el juego lo que enseñaba era un nuevo Link, con mucha creatividad. Pero lo interpretaron como la nueva estrategiá de Nintendo, y a nosotros nos chocó mucho».

Los lectores recuerdan

«Mi recuerdo favorito es navegar por primera vez y, entonces, mirar atrás viendo lo lejos que estaba ya, y como la isla de Initia se perdía en el horizonte. Sí, muchos preferirán momentos posteriores del juego, pero entonces me reventó la cabeza»

ALK

Un simple cambio en la dirección artística dividió a los jugadores de la noche a la mañana. «Cuando sucede algo inesperado, la primera reacción del público es de cautela», nos cuenta Aonuma. «Esperábamos una reacción negativa en la presentación. Y, aunque no me arrepiento de nada, parte de esa reacción venía porque esta versión de *Zelda* parecía 'infantil', una etiqueta que no conseguimos quitarnos de encima con nuestra política de comunicación. El salto drástico que dimos en *The Wind Waker* nos trajo horribles quebraderos de cabeza».

Miyamoto quería dejar claro que el cambio no era gratuito. «Si hablamos de la estrategia de Nintendo, no se trata de que queramos hacer juegos para niños», explicaba. «Se trata de que queremos hacer juegos creativos que apelen a un público más amplio. Es evidente que vemos los juegos como un entretenimiento, y queremos encontrar la mejor forma de que la experiencia de jugar a nuestros títulos resulte entretenida para todo el mundo». Pero era demasiado tarde: gran parte del público tradicional que se había subido al carro con ▶



Ocarina decidió dar la espalda a la serie por el estilo de dibujo animado del nuevo título, mientras los ajenos a Nintendo, eternos buscadores del fotorrealismo, buscaban su grial imposible en PS2 y Xbox. Pero a Link le sienta bien el paso del tiempo: ¿qué ha envejecido mejor, la paleta de colores y el diseño de *Wind Waker* o los formulaicos intentos de realismo de títulos poco inspirados como *The Getaway*? *Wind Waker* es eterno, algo que evidencia el remake HD de Wii U: con un pequeño lavado de cara su estética puede enfrentarse sin problemas a cualquier título de sus rivales, mientras que la galería de ports de PS2 para su sucesora demuestran que casi ningún título de aquella era pasa con nota el cambio generacional.

Y, con esto, nos encontramos la primera analogía con los primeros juegos de la serie. No importa cuántos juegos realistas aparezcan desde hoy hasta el fin de los tiempos: ninguno va a desmerecer lo bien que se

> «La prensa reaccionó diciendo que era infantil»
> Eiji Aonuma

ve *A Link To The Past*. La búsqueda de la esencia y el color en *The Wind Waker* demuestran lo mismo: una dirección de arte imperecedera, ajena al progreso tecnológico, y que incluso hoy sigue siendo asombrosa. Más aún, cuando incluso Miyamoto admitía que no fue el estilo lo que puso en marcha a *Wind Waker*, sino su funcionalidad inherente.

«No era tanto que quisiésemos hacer un Link de dibujo animado como lo que nos alegraban sus proporciones en el juego», rememoraba. «Nos gustaba el hecho de que el arte de la caja y de la promoción coincidieran con el del juego. En el pasado, habíamos tenido un *Zelda* de Game Boy y otro de consola doméstica donde los estilos no se correspondían. Peor aún, donde el arte de las cajas no se correspondía con lo que veías en los juegos. Intentamos acabar con eso, que pudiese



» [GameCube] «HEY! LISTEN!» No. Basta ya. Podemos hacerlo solos.

LO MEJOR DEL JUEGO

Hay momentos deslumbrantes en esta aventura. Aquí va una selección de nuestros favoritos...



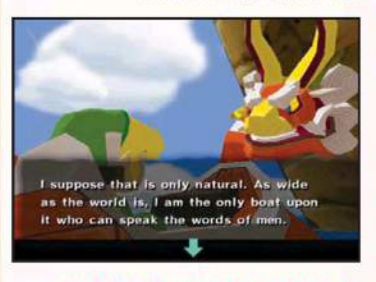
LA HISTORIA HASTA AHORA

The Wind Waker es uno de los pocos títulos que reconoce la extraña cronología de Link, y de forma magnífica. El juego se abre con la historia de Hyrule contada en tallas de madera, convenientemente subtituladas para los que no entendemos el hyliano: una mitología que recoge las hazañas hasta la fecha del Héroe del Tiempo. Un toque soberbio.



HAY QUE DECIR ADIÓS

Tu vida ha cambiado tras el secuestro de Abril. Tras un breve entrenamiento como espadachín, llega la hora de despedirse de tu abuela y partir en busca de tu hermana perdida. La gente de la aldea se reúne en la playa, dando el primer gran momento emotivo: cuando Link se da la vuelta en la distancia para decir adiós a la vida que conocía.



¿UN BARCO QUE HABLA?

La portada ya nos avisa de que en este juego tendremos nuestro propio barco, pero no deja tan claro que está vivo. El Mascarón Rojo será nuestro mejor amigo durante casi toda la aventura, a pesar de que al principio casi no nos dejará explorar con libertad el océano de Hyrule...



MI PRIMER TESORO, CHISPAS

Navegarás durante horas con la frustración de saber que hay tesoros hundidos y no puedes tenerlos... Al menos hasta que consigas el gancho. Los pequeños tesoros te servirán como entrenamiento hasta que te enfrentes a los grandes botines, cuya consecución te llenará de orgullo.



VIAJE AL PASADO

Con los tres Orbes en tu poder, desenterrarás el primer gran secreto: la Torre de los Dioses. Supera sus desafíos y estarás listo para viajar en el tiempo, recorriendo el ahora sumergido Castillo de Hyrule para ver cómo era el mundo antes de que el mar se lo llevara. Un guiño a los fans de la serie, y a su mitología acumulada en entregas anteriores.



EL ENFRENTAMIENTO

Parte del encanto de la serie siempre ha estado en sus grandes peleas contra jefes finales, pero el enfrentamiento definitivo con Ganon de *Wind Waker* está entre lo mejor de la saga. Un combate épico al que pocos juegos actuales se acercan, con la música y el escenario subrayando cada momento con brillantez. Cómo vencerle, ya es cosa tuya.



verse al mismo Link en distintas plataformas».

Aquí le tomó la palabra el manager de diseño, Satoru Takizawa. «Intentábamos imaginar qué dirección gráfica tomar con el nuevo *Zelda*. Y nos preguntábamos si seguir la senda de *Ocarina* y llevarla más allá era la respuesta correcta», revelaba en la misma entrevista de 2004. La demo del Space World había revelado un *Zelda* que no sería, pero en Nintendo no tenían dudas sobre sus decisiones sobre el aspecto jugable y la estética. «Otra ventaja de ese grafismo: podíamos representar de manera más clara y comprensible los mecanismos y objetos de los puzles», explicaba Takizawa. «Los gráficos fotorrealistas tienen el problema de que complican la transmisión de información visual en términos jugables».

Pero el estilo no era lo único que destacaba a *The Wind Waker* del resto, la ambientación también contaba. Las colinas ondulantes de *Ocarina* fueron sustituidas por el mecer de las olas en un giro polémico. Pero no fue sino otra decisión que acercaba el título al original. *Ocarina* y *Majora* mantenían bien la ilusión de libertad de sus mundos, pero no podían competir con la exploración sin restricciones (una vez que te lo permitía el Masacarón Rojo) de recorrer los mares a bordo de tu propia nave. En los juegos anteriores, romper el orden establecido para completar el juego te llevaba casi siempre a un callejón sin salida. Aquí, aunque la búsqueda principal estuviese cerrada, todavía había mucho que investigar y explorar: cada una de las 49 islas mayores del juego tiene algo que ofrecer, tengas o no tengas lo necesario para avanzar, ya sea en forma de bienes extra o



» [GameCube] Ojalá. Ojalá pudiésemos conectar nuestra GBA a Wii U.

dando pistas de lo que te aguarda una vez que tengas el objeto clave apropiado. El propio hecho de cartografiar ese mundo es su propia recompensa, mientras tomamos notas mentales (o en lápiz y papel, como en el primer *Zelda*), de a dónde tenemos que volver cuando podamos.

Uno de los prerrequisitos básicos para explorar todo el mapa pasaba por tener el viento a favor, algo que Nintendo, aparentenemente, llevaba tiempo deseando ofrecer a los jugadores. «Hacía mucho que queríamos contar con la posibilidad de usar el viento en nuestros juegos», dijo Miyamoto. «Habíamos hecho niveles con viento antes, en los juegos de *Super Mario*, pero no pudimos mostrar el viento soplando en un videojuego hasta que contamos con la tecnología de GameCube y el estilo visual que hizo posible. Fue uno de los retos que nos impusimos, y se convirtió en la fuerza motriz de *The Wind Waker*».

Mientras otros juegos incorporaban actores de voz para darle profundidad a sus

LOS LECTORES RECUERDAN

«Creo que *Wind Waker* es un gran juego, con una escala épica. Lo de navegar puede molestar, cuando llevas tiempo sin jugar y no recuerdas adónde tienes que ir. Pero los gráficos y el juego son perfectos»."

FLYING _DELOREAN81



» [GameCube] Llevar un cerdo en volandas: otro martes para Link...

personajes y mundos, *The Legend Of Zelda: The Wind Waker* optó con valentía por permanecer fiel a los subtítulos y el lenguaje no verbal. «Es, obviamente, pare del legado de los *Zelda* anteriores», explica el veterano Aonuma. «Podemos expresar cualquier cosa dentro del juego sin depender en exclusiva de la voz. Aunque no puedo asegurar que vaya a ser siempre así, esa decisión encajaba bien en el mundo de *The Wind Waker*. Y luego está el hecho de que los jugadores de *Zelda* desde hace años tienen sus propia idea de cómo debería sonar la voz de Link. Si metiésemos a un actor de voz que no encajase con alguna de esas ideas, habría reacciones negativas. Así que intentamos evitarlas».

De hecho, la auténtica belleza de *Wind Waker* reside en que apenas necesita explicación, hasta el punto de que no tuvimos problemas para acabarlo en versión japonesa en su día. No es tanto una historia compleja como una centrada en los personajes, a los que daba vida el nuevo hardware. «Una vez que optamos por el shading de animación, pensamos que sería muy importante usar la tecnología hasta donde pudiésemos, que pudiésemos inspirarnos en características ▶

GRANDES ZELDA

A LINK TO THE PAST (FOTO)
PLATAFORMA: SNES
AÑO: 1991

LINK'S AWAKENING DX
PLATAFORMA: GBC
AÑO: 1998

OCARINA OF TIME
PLATAFORMA: N64
AÑO: 1998

» [GameCube] Link es un titán del bemani, aunque mejor no darle ideas a la Nintendo actual.


» [GameCube] Los objetos de Link no funcionan igual mientras navegas.

naturales del mundo real», explicaba Aonuma. «Queríamos mostrasr las expresiones de Link, y los ojos se convirtieron en algo muy importante. Mientras nos las apañábamos para programar el movimiento de sus ojos, empezamos a buscar gradualmente nuevos usos para esa técnica. Se convirtió en parte del proceso natural para crear un Link que se viese más vivo, más consciente de lo que le rodea. Parte de ese proceso natural pasaba por hacer que los objetos que incorporábamos le llamasen la atención».

Así, gracias a la brujería de los programadores, esta —relativamente— simple característica cambiaría todo el juego. Al hacer que Link se percatase de lo que tenía alrededor, se convirtió en su propio sistema de pistas, con su mirada vagando hacia objetos clave, enemigos cercanos, o partes de un puzle. La sensación es increíblemente natural, y además ayuda a diseñar un título en el que no haga falta perturbar su belleza con una interfaz intrusiva y otras convenciones del medio. «Cuando jugábamos con la idea de usar así su vista, consideramos cambiar el color de sus ojos en función de lo que ocurriese en el juego», contaba Miyamoto. «Había puntos en el juego programados así, para que sus ojos tuvieran un brillo rojo al pelear, pero había diversidad de opiniones sobre el tema. La mayor preocupación, por supuesto, era que el jugador sólo podía ver el color de sus ojos si la cámara le apuntaba de frente. E, incluso así, quedaba un poco raro, con lo que, al final, decidimos no incluirla».

Incluso así, esta mirada inquieta y las emociones mostradas claramente en el rostro de Link se convirtieron en dos de las facetas más populares y memorables del juego. No es muy frecuente que un personaje pueda comunicar emociones así, y mucho menos el hecho —prácticamente inédito— de que pudiésemos identificarnos así con un protagonista, sin importar nuestro origen o condición. Se trataba de un sistema muy ingenioso, capaz de mostrar un Link inmerso en su mundo y que, al mismo tiempo, nos estaba contando cosas importantes a nivel jugable: pausa para supervisar tu situación y Link dirigirá su mirada a objetos clave con los mismos ojos que acaban de abrirse de par en par tras encontrarse con un Moblin, su mirada siempre atraída por lo más importante a cada momento. Incluso sin ese cambio cromático, es una mecánica brillante.

Wind Waker lo tenía todo: exploración, innovación, libertad, aspecto… Es absurdo que la gente no se esté matando para proclamarlo como el mejor *Zelda*, cautivos de una nostalgia que dicta que *Ocarina Of Time* tiene que ser el rey. Aunque sólo sea por arriesgar e innovar, no podemos ver a *Wind Waker* como algo menos que príncipe de los *Zelda*, el más guapo del reino, además. Pero sí, fue el estilo el que condenó a este gran *Zelda*, y Nintendo lo sabe. Aunque tanto riesgo dio resultado y Aonuma, señor actual de la saga, está tan enamorado del título que el hecho de que *Wind Waker* sea el

» [GameCube] Sí, correr ahora no sería un plan para nada descabellado...

LOS LECTORES RECUERDAN

«Ganondorf está que se sale: da un discurso sobre el destino de su pueblo, y sientes que es amenazador y triste al mismo tiempo. Puedes entender perfectamente por qué es así, y es la primera vez que le veo mostrar personalidad más allá de la risotada maligna. Y eso por no mencionar la pelea final...»

UNOFFICIAL WHO

WIND WAKER HD

El mejor *Zelda* de GameCube, reconstruido para una nueva generación de jugadores

Después de salvar la papeleta de recuperar *Ocarina Of Time* para un nuevo público con la versión de 3DS, la decisión de hacer algo parecido en Wii U no nos sorprendió demasiado. Excepto por el juego escogido: amamos a *Wind Waker*, claro está, pero todos los rumores apuntaban a que *Majora's Mask* sería el siguiente en recibir el tratamiento HD. Sin embargo, la elección es más lógica de lo que parece: el juego soporta muy bien el paso a los 1080p de la consola doméstica. *Ocarina* se ve genial por las limitaciones de pantalla y resolución de 3DS, pero el esfuerzo que habría necesitado para no oler a rancio en una tele moderna habría sido excesivo, e implicaría casi reconstruir el juego desde cero para no atizar con la retrorrotura que se han encontrado cosas como *Zone of The Enders*. *Wind Waker* era el candidato idóneo: parece nuevo y, al mismo tiempo, conserva cada gota del encanto del original. Este repaso no es sólo gráfico: Nintendo ha afinado las mecánicas y el contenido del original (lo justito, porque tampoco había mucho que corregir).

La entrega de Wii U aligera una de las búsquedas más plomizas del 128 bits, dotando a la aventura de más ritmo, mientras que las velas de nuestro barco ahora permiten explorar mejor sin importar el viento —algo que no sabemos aún si nos gusta o nos disgusta—. Sí, existe la opción de usar el velamen original, pero la opción se agradece cuando ya tienes casi todo el mapa explorado, para viajar más rápido por aguas familiares, convirtiéndolo en una alternativa agradable a la magia de viaje rápido. También existe un nuevo Modo Héroe, en el que Link recibe doble daño y no encuentra corazones. El remake es uno de los mejores títulos de Wii U.


» [GameCube] Los rivales blindados pondrán a prueba nuestra pericia.





CAMBIO RADICAL



Otras franquicias que saltaron hacia lo desconocido



CASTLEVANIA

ANTES: SUPER CASTLEVANIA IV
DESPUÉS: CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

■ Tras anotarse unos cuantos plataformas de acción de primera en su lista de titulazos, Konami se atrevió a incoporar elementos de rol y exploración a lo *Metroid* para el debut en PSX de su matavampiros. El éxito acompañó a la propuesta y la fórmula *Metroidvania* se convirtió en el esquema de facto de la serie; hasta Mercury Steam lo ha conservado en parte en su relanzamiento.





BOMBERMAN

ANTES: SUPER BOMBERMAN
DESPUÉS: BOMBERMAN: ACT ZERO

■ *Bomberman* es la peor franquicia para disfrazarla de macarra durísimo que apele a la testosterona adolescente. Es como si Nintendo mañana decidiese convertir *Mario Kart* en *Road Rash* o *Carmageddon*. El relanzamiento para Xbox 360 fue un mojón digno de una noche de tequilas. Hasta tenía un modo imbécil, First Person Bomber (que encima era en tercera persona).





R-TYPE

ANTES: R-TYPE
DESPUÉS: R-TYPE TACTICS

■ *R-Type*, uno de los mejores matamarcianos de todos los tiempos, uno de los últimos supervivientes del género merced a sus estupendos niveles y jefes para hacerse pipí, secuela tras secuela. Hasta que Irem decidió convertirlo en un *Tactics* para PSP en 2007. Que funcionaba como la seda, hasta el punto de engendrar otra secuela para la misma máquina, en 2009.





RESIDENT EVIL

ANTES: RESIDENT EVIL 2
DESPUÉS: RESIDENT EVIL 4

■ Protagonistas que giran como tanques, fondos prerrenderizados y ángulos de cámara que provocan más pesadillas que los infectados de Umbrella. Todo eso se acabó con uno de los *Capcom Five* para GameCube, *RE 4*, que modificó la fórmula para convertirla en un taquillazo de acción pegado a tierra. Fue un juegazo, pero tras él la serie se hundió poco a poco en el fango hollywoodiense.





MARIO

ANTES: SUPER MARIO BROS
DESPUÉS: SUPER MARIO 64

■ Nadie ha superado todavía la maestría 2D de los *Mario* clásicos. Y tuvo que ser Nintendo la que pusiese orden en las plataformas 3D con el debut más espectacular posible: La estructura de *SMB3* al servicio de unos polígonos que sólo daban quebraderos de cabeza a los rivales del género. Si excluimos a los *Galaxy*, no se ha hecho nada con tanta calidad en el plataformeo tridimensional.





"QUERÍAMOS USAR EL VIENTO EN LOS JUEGOS DESDE HACÍA MUCHO"

Shigeru Miyamoto

debut de *Zelda* en Wii U es una declaración de intenciones. «Cuando debatíamos sobre el estilo gráfico que debería tener el nuevo *Zelda* de Wii U, revisamos nuestros juegos pasados como referencia. *Wind Waker* tenía el grafismo más innovador y, sin embargo, las limitaciones de hardware de la época nos impidieron extraer todo su potencial», nos cuenta. «Gracias a esta versión HD los desarrolladores por fin pueden hacer el juego que siempre debió ser. Decidimos lanzar esta versión porque pensábamos que los jugadores también sentirían lo mismo».

Así fue como *Wind Waker* se convirtió en la primera opción para un remake. «Era el juego al que más quería volver para hacerlo más accesible», revela Aonuma. «Estoy muy contento de haber podido hacerlo». Aunque no temáis, fans de N64, puede que la próxima opción para un remake HD recaiga sobre uno de vuestros favoritos. «Pero hay otro título con el que tengo algo pendiente en términos de diseño y del poco tiempo que tuvimos para hacerlo, y es *Majora's Mask*. Me gustaría intentarlo si me dan la oportunidad». Pero mientras esperamos esa oportunidad (y vaya que si lo hacemos), nos queda claro que *Wind Waker* le dio a Nintendo una lección inolvidable: que el grafismo puede revolucionar incluso a tus incondicionales. «Creo que tendremos más cuidado en el futuro, pero si encontramos un nuevo enfoque, uno que no sólo los desarrolladores sino también los usuarios puedan disfrutar, entonces querremos explorar esas nuevas vías otra vez», se ríe Aonuma. «Aunque es un enfoque que aún no hemos encontrado...»

Agradecimientos especiales a Eiji Aonuma. Citas adicionales cortesía de la transcripción cedida por Nintendo Of America de la mesa redonda oficial de 2004 con Shigeru Miyamoto, Satoru Takizawa y Eiji Aonuma.

LA LEYENDA DEL CASTING

Resumen de uno de los repartos más memorables de la serie

1 LINK
Si no sabes quién es el Héroe del Tiempo, estás leyendo la revista equivocada. Pese a lo que digan en el juego de *South Park: la Vara de la Verdad*, no es un elfo..

2 ABRIL
La hermana pequeña de Link, secuestrada por un ave gigante (que la confundió con Tetra) al principio del juego. Al menos, te da el telescopio antes de que la rapten...

3 MASCARÓN ROJO
Busto parlante que sirve de guía y barco. Que Aonuma diga lo que quiera: le preferimos antes que a una Campanilla que grita «HEY! LISTEN!» cada dos segundos.

4 TETRA
La aguerrida líder pirata. Iba a ser protagonista de su propio multijugador, pero la escasa demanda de *Tetra's Trackers* lo convirtió en una rareza digital nipona.

5 ABUELA
Porque para qué darle nombre propio a los jubilados de los videojuegos, Nintendo. Y eso que la anciana abuela de Link derrocha carisma y nos da equipo.

6 GANONDORF
El malo arquetípico de la serie, contra el que hemos chocado durante generaciones. Aquí, para mantener el tono pirata, tiene más inclinación por la esgrima que por la magia.

7 MAKORE
Makore está inspirado en los kodama de la mitología japonesa (los mismos de la *Princesa Mononoke*) y toca el violín como si no hubiese un mañana

8 MEDLI
Una rareza en los *Zelda*: Medli no sólo es la paje de Valú, sino que podremos manejarla brevemente en algún momento puntual de la aventura.

9 FRIDO
El Sabio del Viento, y el único Kokiri en hacer acto de presencia en *The Wind Waker*. Por lo visto, conoció al Héroe del Tiempo original y se hicieron amigos....

10 LARTIS
Esta Zora, la Sabia de la Tierra, apunta directamente a los hechos de *Ocarina of Time*. Nos gustaría saber más, pero no está bien interrogar a los fantasmas..

11 VALÚ
Esto es vida: tener una isla con tu nombre y al Clan Rito cuidándote. Oh, y ser un dragón. Lo único malo en su vidorra es que hay un ciempiés que la tiene tomada con su cola...

12 CÉFIRO
El más equilibrado de los dos hermanos Dioses del Viento. Céfiro nos enseñará la Melodía del Viento antes de prevenirnos sobre su hermano: una rana un tanto capulla.

13 CYCLOS
Lo que os decíamos: para enseñarnos la Balada de los Vendavales tendremos que derrotar al segundo Dios del Viento en mitad de un terrible huracán.

14 KOMALI
Un príncipe Rito bastante tímido, que no se separa nunca de cierto orbe de origen divino. Que necesitaremos para hacernos con el favor de las diosas, claro.

15 TINGLE
Más locaza que un concierto de YMCA bajo el arco iris. Tingle quiere ser un hada buena, aunque pide una cantidad de rupias monumental por ayudarte con los mapas.

16 TERRY
Este vendedor ambulante es un personaje recurrente de la serie. No tiene mucho que ofrecer (sus amigos sí, de vez en cuando) aparte de cebo extra para los peces.

17 LUIS ESCAMAS
Los Hombres Pez parlantes del juego. Existe uno por cada porción del mapa: encuéntralos y dales de comer y completarán tu carta náutica, además de aconsejarte.

18 GONZO
El cachas de la triupulación de Tetra. Un hombre de pocas palabras, pero muy útil como martinete humano. Un gran colega a la hora de destrozar.

19 NATI
El pirata favorito de Tetra, su guardaespaldas personal y confidente. También se indica que es más fuerte que Gonzo, pero sólo de boquilla..

20 ODLI
El cartero siempre llama dos veces y, en el caso de Odli, además se dedica a darte información sobre algunas misiones. Hasta nos echará una mano en la Isla del Diablo.





CÓMO ACTIV REESCRIBIÓ

Activision celebra su 35 aniversario este año. Para celebrarlo, hablamos con el mítico David Crane sobre la fundación de la compañía y revisamos sus 44 juegos para Atari 2600

Hoy día, Activision es una de las mayorías compañías de videojuegos del mundo, con ganancias de miles de millones de dólares gracias a la explotación de algunas de las franquicias más potentes del momento, de *Skylanders* a *Call Of Duty*.

En 1979, sin embargo, franquicias como esas quedaban lejos de David Crane, Larry Kaplan, Alan Miller y Bob Whitehead, un cuarteto obsesionado con obtener reconocimiento a través del duro trabajo que estaban llevando a cabo. En los setenta, las *third-parties* ni siquiera existían, y los juegos eran creados por las compañías que fabricaban las consolas. Por tanto, si querías hacer juegos para Atari 2600, o trabajabas en Atari Inc, o podías olvidarte. Decenas de programadores ansiaban entrar en compañías como Atari, ansiosos por involucrarse en una industria que crecía rápidamente y de forma muy atractiva.

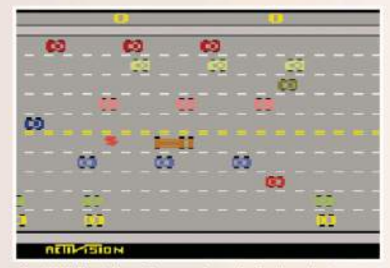
Trabajar en compañías como Atari Inc daba a los programadores acceso a tecnología punta y les garantizaba una considerable libertad, pero no todo el mundo estaba contento con las condiciones laborales, sobre todo cuando los juegos comenzaron a vender millones de copias... y los auténticos creadores no veían nada de ese dinero. «El mayor problema de Atari después de ser comprada por Warner, era que la compañía neoyorkina no entendía ni remotamente cómo funcionaba

» David Crane enseña orgulloso algunos de sus mejores juegos de Atari 2600.



ISION

LA HISTORIA



» [Atari 2600] *Bloody Human Freeway* se le ocurrió a David cuando vio a un peatón cruzando una carretera muy concurrida. Acabó siendo *Freeway*.



» [Atari 2600] *Chopper Command* era un frenético pegatiros al estilo de *Defender*. Activision solía inspirarse en éxitos de las recreativas.



» [Atari 2600] Juegos como el excelente *Dolphin* son típicas muestras de la inventiva y originalidad de Activision.

Silicon Valley», explica David Crane, uno de los cuatro colegas que acabarían formando Activision. «Los genios creativos y tecnológicos de los laboratorios de Atari estaban logrando que la compañía valiera miles de millones de dólares. Nos encantaba hacerlo, y posiblemente lo hubiéramos seguido haciendo a cambio solo de un pequeño reconocimiento por parte de la compañía».

Pero ese reconocimiento no llegaba, y los programadores estaban cada vez más a disgusto. Atari Inc era conocida por no permitir que los programadores fueran acreditados en los juegos, por lo que quienes querían que su nombre figurara en el producto final tenían que ingeniárselas para que ser mencionados en forma de *easter egg*: los casos de Warren Robinett en *Adventure* o los nombres a un lado de la Estrella de la Muerte en *Star Wars* son solo un par de ejemplos. Atari parecía reconocer el valor de sus empleados, pero no lo suficiente como para subir los sueldos. Para muchos, la partida de Nolan Bushnell fue la gota que colmó el vaso.

«El departamento de Atari que fabricaba consolas y cartuchos tenía un acuerdo verbal con la dirección para apartar una pequeña fracción de los beneficios (diez céntimos por cartucho y veinticinco por consola) para premiar a los programadores más creativos», revela David. «Después de la partida de Nolan, Atari negó la existencia de ese acuerdo, y eso destrozó al equipo. Fue un punto y aparte, y es una buena muestra de cómo funcionaba la dirección de la empresa. En Silicon Valley, cualquier CEO habría dicho: '¿Apartar un uno por ciento de los beneficios para premiar a los creadores e incentivarlos para que nos sigan haciendo ganar miles de millones de dólares? ¡Sin pensarlo!' Pero Atari prefirió decir: '¿Estáis locos? ¡Eso son varios millones de dólares! ¡Ya os pagamos un sueldo!'»

Este desacuerdo llevó a la famosa reunión que el grupo tuvo con el entonces CEO de Atari Inc., Ray Kassar. Los programadores Kaplan, Miller, Whitehead y Crane creían que merecían más reconocimiento, y ser tratados como los creadores que eran, pero Kasar lo veía de otra manera, y sugirió que no eran más importantes que otros trabajadores de la línea de producción. Kassar no lo sabía por entonces, pero el grupo ya tenía un plan B.

«Cuando nos reunimos con Ray Kassar, ya teníamos un pie fuera de Atari», admite Crane. «Estaba claro que teníamos habilidades que podíamos usar en una compañía propia que al menos desarrollara sus propios juegos, o incluso los llegara a publicar. Cualquier cosa habría sido mejor que continuar en una empresa que no nos apreciaba a nosotros ni a nuestro trabajo. No teníamos, en cualquier caso, interés en abandonar la naciente industria».

» Los juegos de Activision destacaban en las estanterías gracias a sus carátulas.





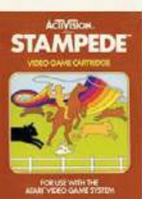

» [Atari 2600] *Pitfall!* sigue siendo el juego canónico de los primeros tiempos de Activision.


» [Atari 2600] La mayoría de las conversiones arcade de Activision son de gran calidad.

▶ Crane, Kaplan, Miller y Whitehead no dejaron Atari inmediatamente después de aquella reunión, ya que David sabía que si se buscaban problemas con la compañía habría acciones legales de las que tardarían años en recuperarse. «Poca gente sabe que fuimos dejando Atari poco a poco y por separado», explica David. «Larry estaba harto del ambiente en el laboratorio y dejó la empresa para quedarse en casa. Creo que Al fue el siguiente, y Bob y yo esperamos a terminar un par de proyectos. Pero las conversaciones continuaron tras esa transición, y cuando nos topamos con Jim Levy, el proceso de creación de Activision se disparó».

Activision nació en octubre, y pronto encontró la oposición frontal de Atari, ya que tras ella estaban los cuatro nombres que habían contribuido masivamente el éxito de la compañía (David reveló en una entrevista con GamaSutra que él y el resto de los co-fundadores de Activision habían contribuido a un sesenta por ciento de las ventas totales al año de Atari, de cien millones de dólares en cartuchos). Atari quiso demandar a Activision, desacreditando al equipo y acusándolos de infringir la ley de patentes y copyright. No prosperó.

» [Atari 2600] Cada juego de Activision era muy reconocible. Un truco robado a Atari.





No solo Atari presentó problemas para la compañía. David reconoce que hubo multitud de inconvenientes en aquellos primeros meses. «Activision fue fundado con capital riesgo, un sistema aún no muy habitual en aquellos días», explica David. «Las compañías de este tipo tendían a invertir en productos físicos, no software. Antes de conocerle, Jim Levy había trabajado con Sutter Hill Ventures varios meses, y les había demostrado hasta cierto punto el por qué la propiedad intelectual podía ser tan valiosa como un producto electrónico físico. Para cuando Jim se asoció con cuatro antiguos diseñadores de Atari responsables de cifras de ventas anuales de ocho cifras, Bill Draper y Sutter Hill Ventures estaban dispuestos a invertir en nosotros. Después de aquello, el resto del trabajo fue técnico. Hicimos ingeniería inversa con la Atari 2600, creamos programas de desarrollo, equipo informático, un programador de memoria EPROM... Y, por supuesto, Atari intentó quitarnos de circulación a base de demandas. No parábamos de trabajar y no dormimos demasiado en el primer par de años».

“No parábamos de trabajar. No dormimos mucho en un par de años”
David Crane

Todos estos dolores acabaron teniendo su recompensa, y Activision acabó lanzando sus primeros cuatro juegos: *Dragster, Fishing Derby, Checkers* y *Boxing*. De inmediato estuvo claro que el grupo de hombres detrás de estos juegos habían prestado mucha atención a su trabajo mientras estaban en Atari: habían potenciado las cosas que Atari había hecho bien, y mejorado las demás. Como sucedía con Atari, una de las primeras cosas que atraía de los juegos de Activision era su reconocible aspecto externo, con cada juego exhibiendo un arco iris de colores que los hacía únicos y fácilmente distinguible del resto.

Los cuatro fundadores de cada juego también salían en el manual de cada cartucho, dando pistas y consejos y pidiendo a los jugadores que enviaran sus opiniones. Una gran idea que creó una conexión inmediata entre jugador y diseñadores. Activision daba la impresión de preocuparse por sus clientes y sus productos, y la petición de que les escribieras contando tu experiencia personal con el juego estrechaba ese vínculo.

Y luego estaban las insignias. Cuando Activision creció, comenzó a ofrecer insignias como premios a aquellos jugadores que enviaran sus records y consiguieran objetivos específicos. Eran parches bordados, con eslóganes como 'Salva la Fundación Pollo' (*Freeway*) o 'Club de Exploradores' (*Pitfall!*) con los que presumir ante los amigos. Hemos descubierto qué diseñador estaba detrás de esta estupenda idea: «Siempre le atribuí esta idea a Jim Levy, aunque no recuerdo estar presente en el momento exacto en el que tuvo la iluminación», explica David Crane. «Fue la primera vez que la industria hacía algo similar


» [C64] Activision acabó programando para otros sistemas domésticos. *Little Computer People* fue otro éxito de Crane.

TRABAJO Y PLACER

David nos habla de hacer juegos mientras diriges una compañía

Uno de los aspectos más interesantes de Activision era que los fundadores estaban tan ocupados creando juegos como el resto de la plantilla. David trabajaba como el que más, y llegó a estar involucrado en cien juegos de Atari 2600, a los que había que sumar unos cuantos prototipos. Nos cuenta por qué insistió en no dejar la creación de juegos.

«Nací para hacer videojuegos», nos cuenta con orgullo. «Me gustaba la tecnología desde antes de aprender a andar, pero tuve una educación artística. Por hecho, recibí las enseñanzas en ambos hemisferios del cerebro, necesarias para ser creativo con la tecnología. También tenía cierta habilidad para saber qué hace divertido a un juego, y he publicado casi cien títulos gracias a ello. Mis juegos para Activision eran populares porque los jugadores encontraban divertidas las mismas cosas que yo. Combina eso con una buena promoción y marketing, y entenderás por qué eran un éxito. ¿Lo mejor? Estaba haciendo lo que me gustaba, y haciendo felices a millones de personas».

a los actuales Logros o Trofeos, y tuvieron mucho éxito. Hubo un momento en el que teníamos una habitación llena de empleados del Servicio de Atención al Cliente atendiendo a unas veinte mil solicitudes de insignias a la semana».

No fue solo el gran servicio de atención al cliente, las maravillosas cajas o los premios los que ayudaron a distanciar a Activision de Atari y del resto de sus competidores. También hacían grandes juegos. Aunque no eran productos infalibles, un juego de Activision solía ser signo de calidad, y los jugadores lo sabían. Había una extraña efectividad en los primeros juegos de Activision que te hacían sentir como si descubrieras juegos de arcade inéditos, que de algún modo habían sido embutidos en un Atari 2600 (irónicamente, muchos de los ports de arcade que Activision hizo más tarde de forma oficial no eran tan buenos). Curiosamente, esta naturaleza arcade de los juegos de Activision vino de las posibilidades de la Atari 2600, como nos cuenta Crane: «Constantemente intentábamos mejorar el aspecto de nuestros juegos, y en eso estábamos presionados por nuestro propio catálogo, más que por la competencia. Para mejorar el arte de nuestros títulos, pusimos mucho esferzo en depurar la 'efectividad' de los gráficos, por usar vuestro mismo término. La 2600 podía mostrar 127 colores distintos, pero menos de una docena eran visualmente interesantes, así que nos limitamos solo a esos. Insistíamos en que los juegos funcionaran a 60 FPS, que hacen que un juego vaya suave y tenga claridad. Son solo un par de ejemplos de reglas de diseño que aplicábamos a nuestros títulos, y que generaron el 'estilo Activision'».

No todo eran buenas noticias para Activision, que como muchas otras compañías, quedó muy afectada por el crash de la industria de los ochenta. Para entonces, Larry Kaplan había dejado Activision y regresado a Atari como vicepresidente. Percatándose de que no podían programar para un solo sistema, la compañía diversificó su producción y empezó a desarrollar en otros sistemas, incluyendo PC, ColecoVision y los microordenadores de 8 bits de Atari. Sin embargo, el crash fue devastador para Activision: Alan Miller y Bob Whitehead dejaron la compañía para formar Accolade, y Crane se quedó con Jim Levy.

Activision pronto compró a los expertos en aventuras de texto Infocom, y reemplazó así a Jim Levy por Bruce Davis, que pronto ascendió a CEO de Activision. No fue una unión demasiado feliz, e Infocom cerró en 1989, tres años después del trato. «Si Bruce Davis tenía un talento indiscutible, era el de la auto-promoción», revela Crane sobre el periodo. «Su única experiencia en el negocio de los videojuegos era el de haber llevado a Imagic a la bancarrota y cerrarla. Aún así, convenció a la dirección de Activision de que podía hacer mejor trabajo llevando la compañía que Jim Levy, que era mi elección para CEO. Cuando consiguió el puesto le di el beneficio de la duda, pero pronto estuvo claro que no servía para ello, y dejé la compañía. Le llevó varios años de esfuerzo, pero consiguió devaluar el valor de Activision de trescientos millones de dólares a unos cientos de miles»-

Crane dejó Activision y formó Absolute Entertainment con su colega de Activision Garry Kitchen en 1988. Activision pasó a llamarse Mediagenic y pasó a vender software de oficina, pero las pérdidas no cesaban. Entonces Robert Kotick compró Mediagenic, sustituyó a Davis como CEO, se llevó a Activision a Los Angeles, y el resto es historia.

Le preguntamos a Crane cómo se siente acerca del gigante industrial que es hoy Activision, comparada con la compañía que fundó hace 35 años. «Son empresas sin ninguna relación», nos dice. «Bobby Kotick compró una marca, no una compañía. Hubo un tiempo en el que se consideraba que el nombre Activision valía cincuenta millones de dólares. Bobby compró la compañía y todo su catálogo y recursos (incluido el nombre) por un uno por ciento de ese valor. Entonces rehizo la compañía de cero, conservando solo a dos o tres empleados. Y la convirtió en la mayor empresa de videojuegos del mundo. Supone cierta ventaja tener un nombre de cincuenta millones de dólares, pero solo él se merece todo el crédito por lo que ha conseguido».

Que no es poco: Activision es ahora una de las marcas más reconocibles del mundo. Crane recuerda con nostalgia cómo eran las cosas en 1979, comparándolo con el Salvaje Oeste. «Nos dimos cuenta de que estábamos creando la industria de las third-parties», concluye David. «Como ya he dicho, fuimos pioneros en muchísimas cosas. Pero quizás nuestro gran legado fue el de posibilitar la existencia de las compañías third-party. Cuando hablo en sitios como la GDC y pregunto a un público de seiscientas personas cuántos trabajan para fabricantes de consolas, quizás levanten la mano una veintena. El resto trabajan para third-parties. Si estás en la industria del videojuego, hay muchas posibilidades de que debas tu trabajo a Activision. Creo que fue ahí donde conseguimos nuestro mayor logro. Entre otras cosas».

TÉCNICAS PROTOTÍPICAS

David Crane explaica qué demonios era Venetian Blinds

Hay varios juegos de Activision para Atari 2600 que existen solo como prototipos. *Bloody Human Freeway* es *Freeway*, pero con un hombre en vez de un pollo, y *Thwocker* te hace recoger notas musicales mientras evitas peligrosísimos instrumentos de orquesta. Uno de los prototipos más raros es *Venetian Blinds*, que te permite abrir y cerrar unos estores. Crane nos explica cómo nació. «Todos los programadores de Atari 2600 conocen una técnica que llamamos 'la técnica del estor'» dice. «Es un método que solo muestra cada línea horizontal de un sprite, como si lo estvieras mirando a traves de estores. Cuando Atari intentó demandar a Activision para sacarnos de la industria, pusieron como ejemplo 'la técnica del estor', de la que decían que eran propietarios. Como me gustaban este tipo de bromas, desarrollé un cartucho que mostraba un estor en una ventana, tras la cual se veía un verde prado al atardecer. Pensé que sería de utilidad en el juicio, porque me imaginé que los abogados de Atari no tendrían ni idea de qué técnica era esa. Acabó siendo un chiste privado para programadores, incluso entre los de Atari, pero fue la primera aparición del 'Atardecer de Activision', un efecto que me gustaba meter en algunos juegos. Creo que el código ha aparecido en algún recopilatorio».





» Activision continúa sacando partido a su catálogo más vetusto. Lo último: reediciones de sus juegos para iOS.



» [PC] Activision es ahora una de las compañías más importantes del mundo, con franquicias como *Call Of Duty*



EL LEGADO DE ATARI 2600

Activision ha hecho juegos para un gran número de consolas y ordenadores, pero sus orígenes están en el Atari 2600. Para celebrar su próximo 35 aniversario, revisamos su catálogo para la consola.

PITFALL!

AÑO: 1983 **PROGRAMADOR:** DAVID CRANE

Aquí está, el clasicazo. *Pitfall!* puede ser inferior a su tremenda secuela, pero la primera aparición de Pitfall Harry tiene mucha mayor importancia histórica. *Pitfall!* tiene todo lo que puedes esperar de un juego clásico de Activision: técnicamente soberbio, con Crane desplegando un inmenso catálogo de trucos con el hardware de Atari 2600 para asegurarse de que el juego corriera lo más veloz y nítido posible. El suavísimo scroll ya es un logro remarcable por sí mismo, adelantándose tres años a *Super Mario Bros.* Además de ser técnicamente impresionante, *Pitfall!* también tenía una excelente mecánica, y como prácticamente todos los juegos de Activision, premiaba a los jugadores con una insignia bordada si llegaban a cierta puntuación.

Si juegas hoy día a *Pitfall!*, sus cualidades se revelan de forma clarísima. Pitfall Harry no es más que un monigote rígido, pero sus movimientos son naturales y encantadores, saltando sobre cabezas de cocodrilos y balanceándose sobre inmensos fosos. Harry tiene veinte minutos para localizar la mayor cantidad posible de tesoros, pero la abundancia de trampas y peligros de *Pitfall!* hacen que no sea tarea fácil sobrevivir tanto tiempo. Aunque *Pitfall!* era duro, nunca daba la impresión de ser injusto, gracias a sus precisos controles y su equilibradísimo diseño de niveles. Caer en las fauces de un cocodrilo siempre era culpa tuya y no de Harry. Hasta el sistema de puntuaciones de *Pitfall!* es estupendo, ya que chocar con enemigos como los troncos atonta momentáneamente al héroe, robándole unos puntos preciosos.

Con sus maravillosos gráficos y su extraordinaria mecánica, *Pitfall!* fue un hito que no solo asentó el reinado de Activision en la industria, sino que creó un legado cuyos ecos todavía resuenan hoy.

DRAGSTER

AÑO: 1980 **PROGRAMADOR:** DAVID CRANE

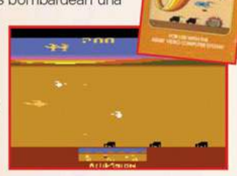
Una partida de *Dragster* puede finalizar en apenas unos segundos, pero qué segundos más maravillosamente intensos. El objetivo es simple: llega a la meta antes que tu competidor. No es tan fácil decirlo como hacerlo, ya que si no llevas cuidado reventarás el motor de tu vehículo. Creado por David Crane, una piecita jugable tremendamente inteligente, y divertidísimo para competir contra otro jugador



CHOPPER COMMAND

AÑO: 1982 **PROGRAMADOR:** BOB WHITEHEAD

Antes de dejar la compañía para fundar Accolade, Bob Whitehead trabajó en unos cuantos clásicos de Activision. Este es uno de los mejores, una pequeña copia del mítico *Defender*. Aviones y helicópteros bombardean una caravana de camiones a los que debes proteger sobrevolando la zona. Rebosante de tremendos efectos de sonido y gráficos estilo arcade, es un juego impresionante que demuestra la superioridad de Activision a la hora de crear experiencias de recreativa en un sistema doméstico.



BOXING

AÑO: 1980 **PROGRAMADOR:** BOB WHITEHEAD

Activision hizo unos cuantos juegos de deportes, y *Boxing* es uno de los mejores. Con perspectiva cenital, el objetivo de *Boxing* era simple: golpea a tu oponente tanto como puedas. El que puntúe más alto al cabo de dos minutos, gana. Los controles eran muy sencillos y permitían lanzar golpes a derecha e izquierda pulsando un botón. El jugador que consiguiera arrinconar a su oponente contra las cuerdas podía machacarlo, consiguiendo en el proceso, además de una satisfactoria humillación, una buena cantidad de puntos. Es un juego tan fiel al boxeo real como Godzilla lo es a la bomba atómica, pero... nos encanta Godzilla, ¿no?





KABOOM!

AÑO: 1981 **PROGRAMADOR:** LARRY KAPLAN

Kaboom! es uno de los pocos juegos de Activision programados para ser jugados con el controlador de rueda giratoria del 2600. Tremendamente adictivo, te obliga a capturar una serie de bombas que llueven en tu dirección. Frenético y rejugable hasta el infinito, es puro Activision.



RIVER RAID

AÑO: 1982 **PROGRAMADORA:** CAROL SHAW

Carol Shaw no hizo muchos juegos, pero algunos como *Super Breakout* o *River Raid* suponen un legado nada desdeñable. *River Raid* en particular es un shooter extraordinario que te pone a sobrevolar un río infinito para que destroces tantos barcos, aviones y helicópteros como puedas. Posee un inteligente sistema de riesgo y recompensa, ya que tienes que decidir constantemente entre usar los tanques de combustible o acribillarlos para conseguir puntos. Técnicamente asombroso y con gráficos impresionantes, sigue siendo uno de los mejores pegatiros de Activision y ha soportado estupendamente el paso del tiempo.





CHECKERS

AÑO: 1980
PROGRAMADOR: ALAN MILLER

Checkers fue uno de los primeros cuatro juegos que Activision lanzó para Atari 2600 y es una fiel plasmación del juego de tablero. Posee tres niveles de dificultad, y la posibilidad de jugar contra oponentes humanos. No tiene la chispa de juegos más arcade de Activision, pero desde luego merece la pena echarle un vistazo.



GRAND PRIX

AÑO: 1982
PROGRAMADOR: DAVID CRANE

Un excelente juego cenital de carreras programado por David Crane que te pone a pilotar un coche de carreras. Técnicamente impresionante, rebosante una vez más de inteligentes trucos de programación, desborda peligros como puentes y manchas de aceite. Uno de los mejores juegos de Crane para el 2600.

THE ACTIVISION DECATHLON

AÑO: 1983 **PROGRAMADOR:** DAVID CRANE

El personaje en eterna carrera que David Crane creó para *Pitfall!* es puesto al límite de sus fuerzas en este machacajoysticks. Aunque las tres pruebas de carrera eran una tortura (sobre todo ese ciclópeo destruye-mandos que son los 1.500 metros), *The Activision Decathlon* sigue siendo un juego divertidísimo. Hay diez pruebas que discurren a un ritmo muy disfrutable. Hay también un considerable margen para la personalización de los equipos, y la posibilidad de multijugador para cuatro. El equilibrio de las pruebas es un poco particular, y muchas de ellas funcionan sobre el mismo esquema, pero vale la pena revisar esta simpática Olimpiada. Aunque no te sorprendas si tu joystick no sobrevive.



SEAQUEST

AÑO: 1983 **PROGRAMADOR:** STEVE CARTWRIGHT

Este brillante pegatiros de Steve Cartwright es otro maravilloso título típico de Activision, de mecánica impecable y pulidísima. Distintos buceadores se desplazan por las profundidades oceánicas y son perseguidos por habitantes de los abismos, así que tienes que rescatarlos con un submarino, que tiene una cantidad limitada de oxígeno, y cuya ausencia le lleva a explotar sin remedio (¡!). El navío también explota al más mínimo contacto con submarinos enemigos o tiburones. Vamos, que explotas todo el rato. Lo divertido de *Seaquest* es el sistema de puntuación: no puntúas hasta que no tienes el submarino lleno de buceadores, y cada vez que asciendes a la superficie a recuperar oxígeno pierdes un buceador. El resultado: acción frenética que te obliga a ponerte en riesgo constante para no perder buceadores. Otra joya de Activision.







BARNSTORMING

AÑO: 1982 **PROGRAMADOR:** STEVE CARTWRIGHT

Necesitas excelentes reflejos y un ojo muy atento para exprimir al máximo este estupendo juego. El desarrollador Steve Cartwright se inspiró para crearlo cuando vio las acrobacias que efectuaba un biplano: por eso tu misión es ir atravesando graneros abiertos. Para complicar las cosas, distintos pájaros y torretas te dificultarán las maniobras, obligándote a gestionar tu velocidad lo más efectivamente posible para ir sumando segundos, con cada maniobra, a la inevitable cuenta atrás. Un esencial del catálogo de la compañía.



COMMANDO

AÑO: 1988 **PROGRAMADOR:** MIKE REIDEL

Aunque Activision le tenía el tranquillo pillado a la adaptación doméstica del espíritu de los arcades, no se le daban tan bien las transcripciones literales de los éxitos de las recreativas. Aquí, Mike Reidel se aproxima a los gráficos del original, pero la paupérrima detección de colisiones, muros invisibles y dificultad desorbitada arruinan la conversión.

ENDURO

AÑO: 1983
PROGRAMADOR: LARRY MILLER

Enduro es otro homenaje / plagio de un clásico arcade, en este caso el *Pole Position* de Namco. Se permite incluso mejorar ciertos aspectos, como un ciclo noche-día, y pistas con nieve y niebla. Y todo ello, envuelto en la siempre impresionante presentación típica de los juegos de Activision.

HERO

AÑO: 1984 **PROGRAMADOR:** JOHN VAN RYZIN

Algún día el desarrollador John Van Ryzin nos revelará cómo creó uno de los grandes clásicos de Atari 2600. Hasta entonces, os recordamos por qué *HERO* es tan alucinante: algo ignorado en su día por culpa del crash, *HERO* te pone a explorar minas abandonadas para localizar y rescatar mineros atrapados. Los bichos de las minas pueden ser acribillados con láser, los muros pueden destruirse con dinamita, y tu girocóptero te permite maniobrabilidad máxima. Y todo con límite de tiempo. Sencillamente, uno de los mejores juegos de Atari 2600 jamás programados.





CRACKPOTS

YEAR: 1983 **PROGRAMADOR:** DAN KITCHEN

En *Crackpots* debes defenderte de las arañas arrojándoles macetas. Puede sonar un poco tonto, y lo es. Pero también es estúpidamente adictivo gracias a la tremenda velocidad a la que se acercan las arañas; que caiga el muro al comienzo de cada ronda es un detalle estupendo, que deja aún menos tiempo para defenderte de las arañas.



BEAMRIDER

AÑO: 1984 **PROGRAMADOR:** DAVE ROLFE

Dave Rolfe solo programó un juego para Activision. Es una pena, porque es una autentica maravilla. Como muchos juegos de Activision de la época, no solo es técnicamente impresionante, sino que tiene una mecánica pulidísima. En el fondo es un sencillo pegatiros, pero *Beamrider* consigue construir una perspectiva tridimensional que hace que los OVNIs enemigos parezcan abalanzarse hacia el jugador. El resultado se juega con la inmediatez y precisión de una máquina recreativa. Absolutamente impresionante.

MEGAMANIA

AÑO: 1982
PROGRAMADOR: STEVE CARTWRIGHT

Megamania es un excelente shoot-'em-up que agarra la mecánica de *Space Invaders* y les da un impulso. Las oleadas que atacan al jugador tienen movimientos y rutinas de ataque más complejas, y el ritmo no concede descanso. Y por si fuera poco... barra de energía en constante descenso. Trepidante.



PLAQUE ATTACK

AÑO: 1983
PROGRAMADOR: STEVE CARTWRIGHT

Plaque Attack es un pegatiros muy particular, fundamentado en un particular sistema de puntuación. Tienes que sobrevivir a oleadas de comida rápida usando pasta de dientes y evitar que se estropeen los dientes de la boca en la que se desarrolla la acción. Concepto tontísimo, juegazo impecable.



STAMPEDE

AÑO: 1981 **PROGRAMADOR:** BOB WHITEHEAD

Otro juego extremadamente divertido y desafiante de Bob Whitehead. En *Stampede* tienes que echar el lazo a la mayor cantidad posible de ganado. Si dejas que tres toretes te sobrepasen, están muerto. Necesitarás reflejos extremadamente rápidos para superar la prueba y, como siempre, las altas puntuaciones garantizan un precioso emblema bordado.





Y LOS DEMÁS…

FISHING DERBY
AÑO: 1980 **PROGRAMADOR:** David Crane

FREEWAY
AÑO: 1981 **PROGRAMADOR:** David Crane

GHOSTBUSTERS
AÑO: 1985 **PROGRAMADOR:** Dan Kitchen

BRIDGE
AÑO: 1980 **PROGRAMADOR:** Larry Kaplan

ICE HOCKEY
AÑO: 1981 **PROGRAMADOR:** Alan Miller

OINK!
AÑO: 1983 **PROGRAMADOR:** M. Lorenzen

RAMPAGE
AÑO: 1988 **PROGRAMADOR:** Bob Polaro

RIVER RAID II
AÑO: 1988 **PROGRAMADOR:** David Lubar

ROBOT TANK
AÑO: 1983 **PROGRAMADOR:** Alan Miller

SKIING
AÑO: 1980 **PROGRAMADOR:** B. Whitehead

KUNG-FU MASTER
AÑO: 1987 **PROGRAMADOR:** Dan Kitchen

LASER BLAST
AÑO: 1981 **PROGRAMADOR:** David Crane

SKY JINKS
AÑO: 1982 **PROGRAMADOR:** Bob Whitehead

SPIDER FIGHTER
AÑO: 1982 **PROGRAMADOR:** Larry Miller

TENNIS
AÑO: 1981 **PROGRAMADOR:** Alan Miller



FROSTBITE

AÑO: 1983 **PROGRAMADOR:** STEVE CARTWRIGHT

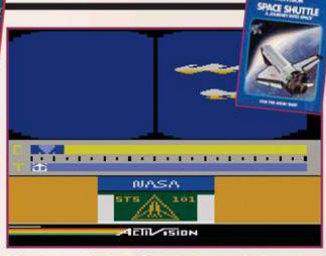
Frostbite tiene todo lo que se puede esperar de un título de calidad de Activision: agarra el concepto básico de un arcade clásico (en este caso el *Frogger* de Konami), pero le da un giro espectacular. Aquí, Frostbite Bailey debe saltar entre témpanos de hielo para construir un iglú. Los peces dan puntos extra, y los pájaros, cangrejos, osos polares y demás criaturas deben ser evitadas a toda costa. A todo ello se suma la lucha contra el continuo descenso de temperatura. Diversión frenética y veloz.



STARMASTER

AÑO: 1982
PROGRAMADOR: ALAN MILLER

Star Raiders tuvo un gran impacto en los sistemas de 8 bits, así que no supuso ninguna sorpresa cuando Activision copió la fórmula con el excelente *Starmaster*, uno de sus típicos y estupendos juegazos en el que tienes que pilotar por el cosmos protegiendo bases y derribando enemigos. Vale la pena jugarlo solo por experimentar el espectacular teletransporte a distintas áreas.



SPACE SHUTTLE

AÑO: 1983
PROGRAMADOR: STEVE KITCHEN

Este ambicioso título era tan complejo que ponía la capacidad de Atari 2600 al límite. Venía con filtros para la pantalla de color y solo hacer despegar la nave era ya todo un logro. Y era solo el principio del juego: había que poner la nave en órbita y regresar a la Tierra. Un logro técnico sorprendente que exprimió las posibilidades del hardware de la consola de Atari.

DOUBLE DRAGON

AÑO: 1989 **PROGRAMADOR:** DONALD HAN

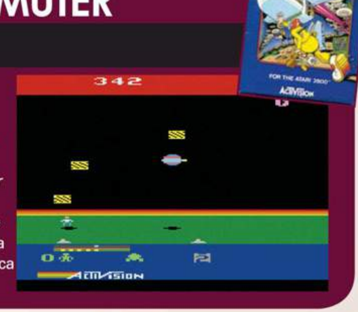
Es inevitable sentir cierta lástima por Donald Han, el pobre desgraciado al que le cayó el muerto de convertir el éxito de Technos a Atari 2600. El resultado es un horror con personajes terriblemente mal diseñados, un control atroz por culpa del único botón del mando de la 2600 y una detección de colisiones ridículamente injusta. La música, eso sí, es impresionante, y los escenarios son medio reconocibles. Por lo demás, infecto.



COSMIC COMMUTER

AÑO: 1984
PROGRAMADOR: JOHN VAN RYZIN

Aunque John Van Ryzin lo programó antes que *HERO*, *Cosmic Commuter* fue publicado casi un año después. Es un emocionante refrito de géneros, con el rescate de civiles de *Defender*, las maniobras de aterrizaje de *Gravitar* y la gestión de combustible de *River Raid*. El resultado es un veloz juego de tiros que combina la excelencia técnica habitual de Activision con una mecánica terriblemente adictiva.



PRESSURE COOKER

AÑO: 1983 **PROGRAMADOR:** GARRY KITCHEN

Como en *Burger Time*, eres un chef aficionado a las hamburguesas, pero la tarea se complica aquí, ya que tendrás que combinar buena memoria y rápidos reflejos para salir victorioso de la cocina. No hay vidas, pero se te penaliza por dejar que los condimentos se estrellen y confundir las órdenes de los clientes. Los últimos niveles son un holocausto culinario.



KEYSTONE KAPERS

AÑO: 1983 **PROGRAMADOR:** GARRY KITCHEN

Otro juego de persecuciones de estilo arcade que demuestra hasta qué punto Activision llevaba ventaja a sus competidores. Das vida a un cómico policía de cine mudo que debe atrapar a ese maldito pillo, el ladrón Harry Hooligan. Coloristas gráficos de gran expresividad y un ritmo frenético y adictivo redondean esta maravillosa bennyhillada.



PRIVATE EYE

AÑO: 1984 **PROGRAMADOR:** BOB WHITEHEAD

Posiblemente, uno de los juegos más espectaculares técnicamente del catálogo de Activision. Eres un detective privado que debe explorar un mapa para ir recogiendo objetos mientras evita distintos obstáculos. Una aventura deliciosamente bien diseñada, que además despliega una serie de misiones de una variedad impresionante.





PITFALL II: LOST CAVERNS

AÑO: 1984 **PROGRAMADOR:** DAVID CRANE

La secuela del juego de David Crane supuso una espectacular mejora del juego original. Ahora Pitfall Harry puede nadar, pero es que además los niveles que tiene que recorrer son inmensos, y todo el énfasis se pone sobre la exploración. Una excelente secuela y uno de los grandes hitos tecnológicos de la Atari 2600.



DOLPHIN

AÑO: 1983 **PROGRAMADOR:** MATTHEW HUBBARD

Antes de *Ecco* hubo otro delfín-estrella en las consolas domésticas, el héroe de este juego de Matthew Hubbard. Das vida a un delfín en continua huida de un calamar gigante. Muros de caballitos de mar bloquean el camino y debes usar el sónar para determinar por dónde se puede romper la barrera. Una nota aguda indica que hay que ascender, una grave que la fractura está en el fondo marino. Fechas rojas y verdes indican corrientes, y si atrapas a una foca, puedes enfrentarte al calamar. Muy divertido, bien ejecutado y lleno de detalles.

Gracias especiales a David Crane, Henry Clay y AtariAge por su ayuda con este artículo.


POWER
READY
Panasonic
A
B
X
P
3DO
PHONES
VOL



una consola visionaria

INFORME 3DO

Algunos siguen pensando que la 3DO fue una broma pesada, un capricho pasado de precio de Trip Hawkins, el fundador de Electronic Arts. Cuando se cumplen veinte años de su lanzamiento en Europa, Will Matthews nos ofrece otra perspectiva

Trip al habla

Los primeros pasos de la 3DO

"Empecé a concebirla a finales de los ochenta, y sondeé la opinión de diversas compañías para ver qué les parecía. En aquel momento tenía contacto con empresas que producían sistemas operativos, como Microsoft. Microsoft, de hecho, planeaba diseñar y promocionar un nuevo tipo de PC junto a IBM, un PC más orientado al consumidor doméstico y a los contenidos multimedia, aunque aquello nunca despegó. A pesar de la posición dominante y de liderazgo de Microsoft, no fueron capaces de convencer a nadie para materializar el proyecto, aunque ese tipo de producto acabó siendo muy popular al cabo de cinco o diez años. Está claro que producir un sistema con esa orientación era una idea avanzada a su tiempo."

SI LA 3DO FUERA UN INVENTOR SERÍA TESLA, SI FUERA UN ENTORNO WYSIWYG, SERÍA AQUELLO QUE GATES Y JOBS VIERON EN LAS OFICINAS DE XEROX Y QUISIERON COPIAR. VAMOS, QUE LA 3DO ES UNA CONSOLA INJUSTAMENTE INFRAVALORADA.

La 3DO fue una revelación para los usuarios europeos de principios de los noventa. Los Amiga y los Atari ST eran las plataformas de 16 bits más populares, pero se estaban quedando viejos, tecnológicamente hablando. La SNES y la Mega Drive eran percibidas por muchos como *juguetes* que sólo eran capaces de ofrecer pueriles juegos de plataformas y arcades de scroll horizontal, y que impedían la entrada de estudios pequeños con su sistema de licencias para producir cartuchos. Y lo que era aún peor, a Sega y Nintendo les daba por censurar y prohibir la aparición de mujeres desnudas, zombis, sangre y violencia. ¿Y qué pasaba con los PCs? ¿Insinuáis que se podía jugar con ellos?

Al mismo tiempo, varias tecnologías, como las del CD-ROM o el sonido envolvente, estaban despegando. *Parque Jurásico* partía la pana en los cines y el público andaba expectante con las imágenes generadas por ordenador. Y había máquinas recreativas alucinantes que rompían con todo lo anterior, como *Virtua Fighter, Ridge Racer* o *Daytona*. ¿Teníamos algo comparable en casa? La respuesta era decepcionante para muchos: estaban la Philips CDi, el AGA de los Amiga, las ampliaciones de la Mega Drive y los cartuchos especiales de SNES, nada que generara auténtico entusiasmo. Hacía falta un sistema *distinto*.

Los *amigueros* se preguntaban qué había pasado con los cerebros de Amiga Technology, a dónde habían ido a parar; y al poco descubrimos que estaban trabajando en el desarrollo de un hardware nuevo. En un mensaje de comp.sys.amiga.advocacy de 1992 se filtró que Dave Needle y RJ Mical se habían unido a NTG, The New Technology Group, para diseñar lo que luego sería la 3DO.

Las especificaciones de la 3DO se abocetaron en la servilleta de un restaurante en 1989. La idea era que la consola fuera más potente y más barata que un PC, retrocompatible y que su sistema de licencias fuera más accesible que los imperantes entonces. Debería tener un motor de texturas 3D y facilitar la participación de varios jugadores al tiempo. Llevaría una unidad de CD-ROM de doble velocidad y un módem de AT&T. La CPU sería





El currículum de Trip Hawkins

Un breve guía por su andadura en la industria

1978 Entra en Apple Computer

1982 Director de Estrategia y Marketing en Apple Computer

1982 Funda Electronic Arts

1991 Monta The 3DO Company

1993 Lanza la 3DO

1995 Anuncia la M2, sucesora de la 3DO

1996 The 3DO Company empieza a hacer juegos para otras consolas, incluida la PlayStation

2003 The 3DO Company se declara en bancarrota

2003 Funda Digital Chocolate

2005 Hawkins es la octava persona que entra en el Hall of Fame de la Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas

2012 Dimite como CEO de Digital Chocolate

2012 Funda y se convierte en CEO del estudio If You Can



Trip al habla

Cuando Sony estuvo a punto de involucrarse en la 3DO

"Ninguna compañía de hardware tenía una visión global de futuro sobre cómo deberían ser las videoconsolas, ni de cómo mejorar los aparatos para producir juegos más realistas y hacer que la industria del software explotara y se expandiera. Esperaban que alguien revolucionara todo, que apareciera alguien que hiciera de catalizador. La 3DO podía desempeñar ese papel de catalizador, podía fijar el estándar tecnológico que sirviera para todo eso, pero necesitábamos unos socios que nos fabricaran el hardware. Nos acercamos a todas las empresas, pero nuestros primerísimos objetivos fueron Sony y Matsushita. Eran los mayores fabricantes de productos electrónicos del mundo, entonces y ahora. Producían vídeos, cámaras, reproductores de CD, y en muchos casos habían rivalizado en la fijación de un estándar. Teníamos mucho interés en Sony, pero para cuando entablamos conversaciones, ellos ya habían empezado con el proyecto de la PlayStation. Y aunque les sacábamos dieciocho meses de ventaja en el desarrollo de una consola y podrían haber decidido subirse a nuestro carro, al final eligieron sacar su propio producto, renunciando a formar parte de un estándar de varios fabricantes. El camino por el que optaron significó una gran pérdida para nosotros, fue una decepción, y al final resultó fatídico para la 3DO porque la PlayStation fue un exitazo. Fue esa decisión de Sony la que mató a la 3DO."

un ARM60 RISC, acompañado por dos chips dedicados para los gráficos y otro procesador para las animaciones. Además contaría con 3MB de RAM y un sistema operativo multitarea. Los desarrolladores harían juegos para el SO, no para el hardware, de forma que el sistema pudiera evolucionar y se asegurara la retrocompatibilidad. No había nada parecido en el mercado.

La consola se presentó en el CES de Las Vegas de 1992. La noticia apareció en el *Wall Street Journal* y en las secciones de negocios de *New York Times, Los Angeles Times, San Francisco Chronicle, Chicago Tribune* y *San Jose Mercury News*. También se publicaron artículos al respecto en *Time* y *Business Week*. En la presentación había más de treinta analistas enviados por los grandes bancos de inversión. El magazine *Today* de la NBC la anunció como uno de sus *hot products*, la CNN y la CNBC le consagraron espacios, y *USA Today, Newsweek, US News* y *AP* le dedicaron todo tipo de parabienes. Y lo mismo ocurrió en la prensa especializada, en *Multimedia World, VG & CE, New Media* o en la sección de ordenadores de *New York Times*. El éxito fue tal que Trip Hawkins, el tipo que había dejado Electronic Arts para montar la 3DO Company, dio el discurso inaugural del CES de junio de 1993 en lugar de Bill Gates, que había solicitado ese honor. En palabras de Hawkins, «la 3DO arrasó». No había competencia en aquel momento. ¿Y en qué andaba Sony?. En aquel momento podría haber ocurrido cualquier cosa con Sony, de acuerdo con Trip: «Sony peleaba por conseguir la licencia para producir la 3DO, lo mismo que Sanyo, Goldstar o Panasonic, y estaban a punto de firmar el acuerdo. Hoy nos suena raro, pero la tecnología de la 3DO resultaba vanguardista y súper atractiva». Un botón de muestra para enfatizar esta historia: 3DO salió a bolsa en marzo de 1993, y la oferta inicial de compra de acciones situó el valor de la compañía en 300 millones de dólares, aunque en aquel momento aún no se había vendido ninguna consola. De hecho, la repercusión comenzaba a ser desproporcionada, con Hollywood, la tele, los medios, el público y los desarrolladores convencidos de que la 3DO era EL FUTURO. ▶



» **Aparecieron variantes de la 3DO de distintos fabricantes, como** Panasonic, Goldstar y Sanyo.

¿Cuál era la más cara?



El precio de las consolas y los ordenadores con los que la 3DO competía



Trip al habla

Por qué 3DO no se animó a fabricar la consola

"Desde el principio imitamos el modelo de los laboratorios Dolby: 3DO Company sería la empresa de tecnología que diseñaría el sistema, fijaría las especificaciones y otorgaría licencias para fabricar la consola. Después, sólo nos quedaba buscar fabricantes y asociarnos con ellos."

Cómo se asoció Hawkins con Dave Needle y RJ Mical

"Conocía a estos tíos y éramos almas gemelas, teníamos muchas inclinaciones comunes. Me enteré de que habían empezado a diseñar un sistema de nueva generación y de que iban por el camino que yo hubiera escogido, en términos de enfoque y arquitectura. Así que en lugar de montar un equipo nuevo y empezar el proyecto desde cero, tenía más sentido unirme a ellos y adaptar lo que estaban haciendo a lo que yo quería hacer."

La 3DO comenzó a venderse en octubre de 1993 en Estados Unidos, seis meses más tarde en Japón, y después de un año en Europa. Aunque se había planeado incluir *Jurassic Park Interactive* en la oferta de lanzamiento, finalmente el elegido para ir en la promoción fue *Crash 'N Burn*. Viéndolo retrospectivamente, *Crash 'N Burn* es claramente el eslabón perdido entre las generaciones de 16 y 32 bits, calificativo que en realidad se puede aplicar a muchos de los primeros títulos de 3DO. En cuanto a mecánica, sonido y presentación daba la sensación de ser un juego de Atari ST súpervitaminado, aunque los gráficos sí que eran de nueva generación: la distancia de renderizado era pasmosa, había texturas y vídeos digitalizados, y ahí estaban los tan cacareados polígonos por los que el público suspiraba. Aunque no fue el éxito definitivo de la consola, tampoco es malo para los estándares actuales: desencajó mandíbulas, y las críticas fueron definitivamente positivas.

El lanzamiento acalló cualquier posible crítica. La Panasonic FZ-1 se puso en las tiendas en la fecha anunciada y en cantidad suficiente como para no agotarse, y sin salirse de las especificaciones del estándar. Pero refirámonos un momento al precio, porque el asunto ha traído cola. Si atendemos a las revistas y a las opiniones que se vierten en internet, el fracaso de la 3DO se debió exclusivamente a su precio. Es cierto que, en Estados Unidos, al principio era muy alto: la mayoría de las tiendas la vendían a 599 dólares (aunque su PVP oficial era de 699 dólares). Pero al cabo de seis meses se redujo a 500 dólares (69.000 pesetas de entonces), así que era cara si se compara con la SNES o la Mega Drive, aunque no en relación a un PC o un reproductor de CD de gama alta, productos con los que era más justo asociarla, y frente a los cuales era un chollo.

En el Reino Unido, un 486 DX 66 costaba en 1994 unas 900 libras (185.000 pesetas), pero había que añadirle 200 libras más (40.000 pesetas) por la unidad de CD-ROM. Una Mega Drive con Mega CD salía por 370 libras (75.000 pesetas), y una Phillips CDi por 399 libras (80.000 pesetas). La 3DO se lanzó en el Reino Unido por 399 libras, aunque su precio se redujo posteriormente para situarse siempre en torno a los de la PlayStation y la Sega Saturn. Así que el coste para el consumidor pudo ser una variable que perjudicara el despegue de la 3DO, pero no tan importante como muchas veces se piensa.

Para cuando la 3DO llegó a Europa, la consola ya contaba con 34 juegos. Los más notables eran *Total Eclipse*, *The Horde*, *Madden Football*, *FIFA International Soccer*, *Shockwave* o *Road Rash*. Además, había buenas conversiones, como *Alone In The Dark*, y sobre todo, los impresionantes *Samurai Shodown* y *Super Street Fighter II Turbo*. Pero nada de esto era suficiente para los críticos, ni para muchos usuarios que exigían más juegos. El problema residía en que la 3DO era una plataforma nueva y más potente que las demás, por lo que el desarrollo de títulos nuevos era más largo y más caro, y el resultado dejaba claro que los estudios aún tenían mucho que aprender sobre el sistema.

De todas formas, a la competencia más inmediata no le iba mucho mejor: la Amiga CD32 no tenía juegos realmente impresionantes en términos visuales o tecnológicos; la Atari Jaguar, aunque era más barata y, según algunos, más potente, seguía dependiendo

» **La expansión** AV se usaba para varias cosas; para enchufar el cartucho FMV MPEG-1, por ejemplo



Trip al habla

«¿Por qué la 3DO carecía de «protección regional?»

«No creo que tuviera mucha importancia. De entrada hay una diferenciación territorial entre los sistemas de televisión PAL, SECAM y NTSC, y no olvidemos que las consolas se enchufan a un televisor. Aunque nuestra consola fuera compatible con el software de cualquier territorio, los usuarios siempre experimentarían problemas con los CDs comprados en otro continente, con la forma en que se verían en su pantalla. Así que, en mi opinión, Nintendo se pasaba con su política restrictiva. Querían evitar a toda costa que sus productos salieran de la zona en la que se habían vendido; creo que esa era una actitud muy autoritaria, y al mismo tiempo muy típica de cómo funciona Nintendo. Pienso que nosotros fuimos mucho más liberales, y que, en general, la humanidad sale beneficiada cuando se la deja más libre; es por eso que no me sorprende cómo ha evolucionado la industria desde entonces.»

VÍDEO COMPUESTO

Si tu tele tenía esta entrada, obtenías una imagen mucho mejor que por RF.

RF

Cuando se diseñó la 3DO, no todos los televisores tenían entrada de vídeo compuesto. ¡Había que sintonizar el aparato hasta encontrar el canal de la consola!

S-VIDEO

La mejor opción en cuanto a calidad de imagen. Pero no todos los modelos de 3DO incorporaban esta salida: no la tiene, por ejemplo, la Goldstar GDO-101M.

BUS DE EXPANSIÓN

Se le podía conectar una expansión de memoria de 256K, la FZ-EM256. Salió en 1994 y sólo se vendió en Japón.

SELECTOR DE CANAL

Cambia la frecuencia en la que la consola modula la imagen y el sonido, por si tienes dificultades para sintonizar el canal por defecto.

Trip al habla

El CD-ROM en las especificaciones de la consola

«Si lo piensas bien, el coste de producción de un megabyte de memoria en formato de cartucho era de diez dólares, así que el consumidor final terminaba pagando más de diez dólares por megabyte. En aquella época, un CD-ROM podía almacenar 500 megabytes y costaba en torno a un dólar. La diferencia era abrumadora, y además el formato de cartucho constreñía mucho la clase de producto (juego, aplicación, herramienta) que podías meter en él. Por otro lado, en un cartucho no podías guardar nada porque llevaban memorias de sólo lectura; por supuesto que pasaba lo mismo con un CD-ROM, pero si planteas tu sistema para hacer uso de un CD, necesitas un montón de memoria a la que copiar datos, y puedes establecer en el diseño que una parte de esa memoria esté alimentada con una pila de forma que puedas almacenar algo de información. Así que el CD-ROM era un medio mucho más potente y mucho más eficiente que el cartucho.»

3DO vs PlayStation

¿Qué ofrecía cada consola? Las ponemos frente a frente

3DO		PlayStation
▼ ARM60, 32 bits RISC a 12.5 MHz	CPU	Compatible MIPS R3000A, 32 bits RISC a 33.8668 MHz ▲
2MB	RAM	2MB
1MB	VRAM	1MB
▼ Dolby Surround	SONIDO	ACPCM, hasta 24 canales ▲
44.1kHz	CALIDAD DE MUESTREO	Hasta 44.1 kHz
Desde 320x240 a 640x480	RESOLUCIÓN	Desde 256x224 a 640x480
▲ No	PROTECCIÓN ZONAL	Sí ▼
CD ROM 2x, hasta 300 Kb/s	ALMACENAMIENTO	CD-ROM 2x, hasta 300 Kb/s

del soporte en cartuchos, sus polígonos carecían de texturas y sus juegos no estaban muy pulidos. Además, a Atari no le iba muy bien económicamente, Sega la estaba liando parda con las ampliaciones de Mega Drive y Nintendo iba por libre, como siempre. Resumiendo, durante los años 1993 y 1994 la 3DO venció en la guerra de los 32 bits, sobre todo desde el punto de vista del hardware.

Sin embargo, la campaña encubierta de desprestigio emprendida por Sony dio sus frutos, y muchos jugadores decidieron esperar y no comprar aún la 3DO: las revistas estaban llenas de gente preguntando, de forma supuestamente inocente, si Namco planeaba hacer una versión de *Ridge Racer* para 3DO. Por aquel entonces, el CD-ROM ofrecía nuevas posibilidades con las que experimentar: escenas FMV prerenderizadas y leídas al vuelo desde el CD, o el concepto de «película interactiva» (interactive movie), un término que se asoció inmediatamente con la 3DO. Y sí, es cierto que una buena parte del catálogo de la 3DO abusa del FMV, pero no mucho más que los juegos del resto de sistemas que empezaban a usar el CD. Si alguno de los lectores se anima a bucear en su parque de juegos, se puede sorprender gratamente con títulos como *Corpse Killer*, *Snow Job*, *Daedalus Encounter* o *Novastorm*, que tienen como mínimo el encanto naif de los primeros pasos de la tecnología láser, y que siguen siendo muy jugables.



Como decíamos, muchos juegos explotaban demasiado el Full Motion Video y los llamados «gráficos fotorealistas». Ejemplos de ello son *Mega Race*, *Microcosm* o *Rise Of The Robots*, que por entonces «adornaban» las portadas de muchas revistas. La 3DO era la consola en que mejor quedaban, así es que se terminó asociando el sistema con un tipo de juegos concreto. Y sucedió que cuando se pasaron de moda, arrastraron en parte a la 3DO. Sin embargo, al colocarle sistemáticamente el sambenito del FMV y las «películas interactivas», se olvida que la 3DO acogió conceptos revolucionarios como los de la epopeya de *Wing Commander III* o el absorbente *Immercenary*, o las dos horas terroríficas de *D*, o los cameos de *Hell: A Cyberpunk Thriller*. En todos ellos se puede encontrar el ADN de éxitos actuales como *The Last Of Us* o *Uncharted*, que son, básicamente, películas



Trip al habla

Un sistema diferente de licencias para los desarrolladores

«Creía que se podía hacer... Si te fijas en el modelo de negocio de Nintendo, te das cuenta de que es como el de las maquinillas de afeitar: la maquinilla es muy barata, pero los recambios de cuchillas son caros. No les importa perder con la consola y venderla a 199 dólares, porque así es como haces un buen lanzamiento y creas un mercado; lo compensan con lo que sacan de los juegos. Y se me ocurrió que por qué una consola de videojuegos no podía ser más como un televisor. El consumidor compra una tele por 500 dólares, a sabiendas de que va a poder ver un montón de programas. Gasta más en el aparato que en accesorios para él, y el precio de esos accesorios es mucho más flexible. Pensé que un sistema multimedia con CD-ROM, que podía reproducir música, vídeo, juegos y programas educativos, justificaría un precio más alto que el de una simple consola. Pero mi apuesta, aplicable a cualquiera de los primeros reproductores multimedia e incluso a la PlayStation, no fue entendida por el público, que no captó la versatilidad del sistema; tanto el público como los medios veían la 3DO como una consola de videojuegos. Y volvemos a la idea inicial, a que el mercado de las consolas se basaba en casi regalar el aparato y cobrar un sobreprecio por los programas. Y yo sólo quise alterar un poco el modelo, subir ligeramente el precio del hardware, ofrecer un aparato más versátil, y vender el software en CD-ROM a un precio más reducido, con un sistema de licencias más razonable para los desarrolladores que facilitara la entrada de más contenidos, que permitiera tener una gran variedad de contenidos como sucedía con los CDs de música.»



» El mando de la 3DO es bastante molón: se le pueden conectar unos cascos, y otro mando en serie

Fiascos consoleros

Otros tres sistemas que fracasaron de mala manera



AMSTRAD GX4000

LANZAMIENTO: 1990

■ Sólo duró en el mercado un año. Aunque era una máquina relativamente potente para ser de 8 bits, no pudo competir con la SNES y la Mega Drive. Sin el parque de juegos, ni la férrea voluntad del fabricante, ni los presupuestos que manejaban aquellas dos, y con varios problemas después de su lanzamiento, sólo vendió 15.000 unidades. Algunos juegos mostraron el potencial de la consola, pero la mayor parte eran iguales a los de CPC, sólo que con una pantalla de presentación más bonita.



PHILIPS CD-i

LANZAMIENTO: 1991

■ Un proyecto que fracasó en la fase de ejecución. Compartía con la 3DO la intención de convertirse en algo más que una consola, pero nunca consiguió ofrecer todo lo que prometía. No logró que el público imaginara lo que se podía hacer con ella, pero es que además su parque de juegos era mediocre y muy limitado. En su defensa hay que señalar que el sistema no se publicitó como una consola de videojuegos, sino como un reproductor multimedia todoterreno.



NOKIA N-GAGE

LANZAMIENTO: 2003

■ Fue una revelación: vender un móvil con videojuegos era una auténtica novedad en 2002. La N-Gage tenía grandes títulos, como *Tomb Raider*, y gozaba del favor de Sega que la apoyó con *Sonic* y *Sega Rally*. Desgraciadamente, la mentalidad de Nokia era la de un fabricante de teléfonos, y Nintendo se la merendó. No ayudaba nada el hecho de que los botones de un móvil no van bien para jugar a nada.

o historias con las que el jugador interactúa.

Durante sus primeros años de vida, la 3DO se vio surtida con juegos mejores de lo que se cree: por ejemplo, algunos títulos de lucha realmente excelentes, como *Samurai Shodown* o *Pretty Soldier Sailor Moon*, además de la mejor versión de *Street Fighter II Turbo*. También tenía las mejores conversiones de *Another World* y *Star Fighter*, y varios *clones* de Doom (que no apareció para 3DO inicialmente) como *Slayer*, *Death Keep*, *Iron Angel Of The Apocalypse* o *DefCon 5* –todos ellos FPS de lo más interesante, que, partiendo del plantamiento de *Doom*, añadían nuevas mecánicas a la fórmula original. E incluso proliferaron juegos de géneros alternativos, como los party games y los juegos colaborativos (con el demencial *Zhadnost* al frente), los puzzles y los educativos, que enraizaban con la concepción original de Trip Hawkins. Tres lustros después, Nintendo entrará en la pugna por la hegemonía en la industria con títulos parecidos a aquellos: «llevaron las ideas que habíamos propuesto en aquellos juegos lo más lejos que pudieron», dice Trip. Desgraciadamente, el mundo aún no estaba preparado para el casual gaming en la época de la 3DO.

Así nos plantamos en diciembre de 1994, momento en que se pone en venta la PlayStation, que en poco tempo liquida a la competencia. Sony la colocó en el mercado por 399 libras; Hawkins, que estaba en la presentación, se quedó impresionado con ese precio: «Sony estipuló para la PlayStation una esperanza de vida de por lo menos una década, y se permitió vender la consola a un precio por debajo de coste previendo que durante ese lapso de diez años los componentes, la memoria, las unidades de CD-ROM y el proceso de fabricación se abaratarían, de forma que el sistema acabaría siendo rentable». Con un presupuesto de dos mil millones de dólares, sin rendir cuentas ante nadie, sin necesidad de exponer sus objetivos de ventas, y con una campaña publicitaria sin precedentes, Sony consiguió sacar del mercado a la 3DO.

La 3DO plantó cara hasta 1995, cuando se hizo evidente que Sony y Sega iban a ganar la batalla. *The Need For Speed* era la apuesta del sistema de Trip para hacer frente a *Ridge Racer* y *Daytona*, y aunque era un buen juego de carreras, se llevó la peor parte. Sega y Sony acapararon la publicidad, y, peor aún, consiguieron más espacio en las revistas y en los estantes de las tiendas. Los desarolladores de 3DO decidieron echar el resto, y así es como aparecieron los mejores juegos ▶



Trip al habla

¿Dos puertos de joystick?

“Desde el principio teníamos claro que los mandos se conectarían unos a otros. Era una solución realmente elegante que permitía enchufar hasta dieciséis joysticks. No es cierto que sólo hubiera un puerto disponible, siempre había dos: al que se enchufaba el mando, en la consola, y el que quedaba libre en el propio mando. En realidad, en las especificaciones del estándar sólo determinábamos que un mando se tendría que poder conectar a otro, pero era cosa del fabricante incluir más puertos o no.”



Trip al habla

Ya en 1994 no lo teníamos claro

“Sabíamos, al terminar la primera campaña, que no habíamos logrado los objetivos. Así que a principios de 1994 ya estábamos peleando y tratando de mejorar algunas cosas, y ahí es cuando negociamos con Matsushita y llegamos a un acuerdo para que redujeran el precio a 499 dólares. Estábamos apurados, intentando dar con la manera de conseguir juegos mejores, aunque en parte aquello escapaba a nuestro control. Y entonces decidimos que 3DO debía producir también sus propios títulos. Aquello fue un acierto porque empezamos a trabajar en marcas que a la postre nos darían muchos beneficios, aunque no tuvieran necesariamente éxito en la 3DO, juegos como *High Heat Baseball* o *Army Men*. Concebimos esas sagas como killer apps, como productos estrella que nos harían vender consolas; pero cuando en 1995 se hizo evidente que nos teníamos que salir del mercado del hardware, continuamos produciendo esos títulos para otros sistemas.”



» El diseño de la 3DO es súper atractivo

▶ del sistema en pleno ocaso del mismo, *Killing Time, Gex, Return Fire, Shockwave 2, Lucienne's Quest* o *Blade Force*, aunque ninguno de ellos sirvió para revertir el declive. También hizo daño el hecho de que se portaran muchos juegos a la PlayStation, y no solamente por la pérdida de exclusivas. Pero, curiosamente, ninguno aprovechó la mayor potencia de la máquina de Sony, sino que, por el contrario, la conversión arruinó el feeling de muchos de ellos. Es el caso de *The Need For Speed, Space Hulk, Novastorm, Starblade, Total Eclipse* o *Shockwave*, que en PlayStation desafinaban porque los que los adaptaron se cargaron la distancia de renderizado y las paletas. *Novastorm*, por referirnos a uno de ellos, es una ensalada irreconocible. No es que fuera un gran título, pero la ambientación y las sensaciones del juego de 3DO desaparecen en la versión de PlayStation.

En cuanto a *Need For Speed*, intentaron darle un toque a lo *Ridge Racer* que lo hizo casi injugable, mientras que la elegancia minimalista de los gráficos de *Total Eclipse* perdió todo su lustre en la plataforma de Sony. Aunque la PlayStation era más potente, muchos grafistas le tenían manía porque la gestión de la memoria era muy poco flexible: por aquella época, los usuarios de rec.games.video.3do ponían el grito en el cielo y se desgañitaban en sus críticas contra la Play, aunque de poco sirvieron.

A finales de 1995, estaba claro que la PlayStation era la consola más atractiva. *WipEout* era sexy. *Ridge Racer* era sexy. *Tekken* era sexy. La Saturn aguantaba con conversiones deslucidas, mientras que la 3DO, la Jaguar y la CD32 envejecían muy rápidamente. La 3DO tenía muchos juegos buenos, pero algo bueno no es necesariamente sexy, y lo que vende es lo sexy, lo atractivo. Y a principios de 1996, dos títulos de 3DO terminaron por romper el corazón de los fans de la consola; nos referimos a *Doom* y *Mortal Kombat 3*. De *MK3* aparecieron pantallazos en las revistas e incluso se mostró el juego en funcionamiento, parecía que estaba a punto de salir, pero nunca llegó a las tiendas. La de *Doom* es otra historia. Randy Scott, ▶



Cuando EA se fue con otra

"Los desarrolladores sabían que la 3DO se había gestado en Electronic Arts; y cuando se enteraron de que EA se pasaba a la PlayStation, ellos también abandonaron el barco. Yo ya no dirigía EA, fue una decisión que no compartía y que me dejó muy triste y descorazonado. Fue como si le dieran a la 3DO una puñalada por la espalda, aunque entiendo que EA no quisiera asumir riesgos, y sabía que Sony intentaba camelarse a EA, querían llevárselos como fuera y les ofrecieron un acuerdo con las mejores condiciones posibles. Pero EA no hubiera conseguido ese acuerdo si su relación con la 3DO no hubiera sido inicialmente tan estrecha, así que creo que nuestra contribución al éxito de EA en la PlayStation fue enorme, porque sin nosotros no hubieran conseguido ese contrato tan ventajoso, y todo a costa del sacrificio de la 3DO."

Títulos clave

Pasa de los aguafiestas, la 3DO tiene algunos juegos geniales. Estos son algunos de ellos



DOCTOR HAUZER ■ 1994 ■ RIVER HILL SOFTWARE

Juego exclusivo de la 3DO; aunque sólo salió en Japón, es relativamente fácil de conseguir, y no muy caro. Algunos lo califican de copia de *Alone In The Dark*, pero es mucho más: para los fans del sistema, muestra la auténtica potencia de la consola. Los escenarios están completamente texturizados y uno se puede desplazar por ellos desde una perspectiva en primera persona. Los puzzles no tienen la genialidad de los de *Resident Evil*, pero siempre hay walkthroughs que echan una mano.



NOVASTORM ■ 1994 ■ PSYGNOSIS

Novastorm es la secuela del decepcionante *Microcosm*. Se publicó como *Scavenger 4* en otros sistemas. Y es un título esencial de 3DO porque representa como ningún otro los atributos de su generación: sprites sobre fondos prerrenderizados, una atmósfera inquietante y una banda sonora hipnótica. Las mecánicas de juego son como mínimo cuestionables, pero es lo típico de Psygnosis: la forma predomina sobre el contenido. No es un juego definitivo, pero propone un viaje de lo más atractivo.



POWERS KINGDOM ■ 1993 ■ MICRO CABIN

RPG táctico japonés, de antes de que los RPGs se convirtieran en algo guay con *Final Fantasy VII*. Es más fácil de conseguir y más barato que *Lucienne's Quest*, su gemelo del mismo estudio. Los nombres de los personajes son raros, el argumento es artificioso y el manual está mal traducido y resulta ilegible, y aún así tiene interés. Las misiones son repetitivas, pero la mecánica de habilidades funciona muy bien y las batallas resultan épicas. Cuidado, *Powers Kingdom/Guardian War* chequea la región de la consola.



ESCAPE FROM MONSTER MANOR ■ 1993 ■ THE 3DO COMPANY

Fue ideado para enseñar la potencia de la 3DO, bajo la supervisión de Trip Hawkins y RJ Mical, y con él Leo Schwab, jefe del proyecto, se propuso demostrar la superioridad gráfica de la consola sobre todas las demás. Sin la complejidad de *Doom* y con menos variedad de armas, texturas y niveles que *Wolfenstein*, *Monster Manor* ofrece a cambio mayor resolución, y unos fantasmas semitransparentes realmente terroríficos.



THE NEED FOR SPEED ■ 1994 ■ ELECTRONIC ARTS

No se puede hacer un artículo sobre la 3DO sin mencionar al que probablemente sea el mejor juego de la plataforma. Coches de verdad, pistas de verdad, una física realista, colisiones realistas, policías de verdad, repeticiones de verdad y una distancia de renderizado impresionante: y la de 3DO es la mejor versión de todas. No hay nada comparable con la sensación de haber metido mal la marcha subiendo una rampa, después de hacer un trompo, y con la policía en los talones. La 3DO en estado puro.



THE HORDE ■ 1994 ■ TOYS FOR BOB

Nuestro compañero Will Matthews lo califica como un juego «exquisito». Mezcla arcade y estrategia en una mecánica que consiste en criar el ganado, poner trampas, luchar contra la Horda y hacer dinero. Los gráficos isométricos están muy cuidados, lo mismo que los efectos de sonido, y las secuencias de vídeo resultan curiosas y entretenidas; ¿y no os suena Kronus Maelor? Sí, salía en *RoboCop*.



FIFA INTERNATIONAL SOCCER ■ 1994 ■ ELECTRONIC ARTS

Fue toda una revelación, exhibiendo unos gráficos alucinantes en 3D, animaciones muy suaves y esos absurdos, por elevados, costes de producción que han terminado marcando a la franquicia. Estaba claro que los juegos deportivos de EA para 3DO pertenecían a otra generación, pero fue este *FIFA* el que estableció un canon para todo lo que vendría después. Y lo mejor es que aún se puede echar un partido en él, con hasta seis jugadores; lo único, no os fijéis en lo mal implementado que está el offside...



Trip al habla

Desarrolladores dando el salto a PlayStation

"Una de las cosas más difíciles era conseguir que hubiera juegos para el lanzamiento de la consola, que queríamos que fuera en el verano de 1993. Los programadores se encontraban con un montón de retos que no se habían planteado antes, no era el tipo de desarrollos a los que estaban acostumbrados; así que aunque muchos de ellos confiaban en que tendrían los programas listos a tiempo, y nos habían asegurado que los tendrían, lo cierto es que los mejores juegos, los que atraerían a más compradores, como *FIFA*, *Road Rash* o mi favorito, *Return Fire*, no llegaron a las tiendas hasta el verano de 1994, nueve meses después de que la consola saliera a la venta. Aquel lapso... Podríamos decir que aquello fue la puntilla. Si hubiésemos tenido esos juegos en el lanzamiento, y si las consolas hubieran salido un poquitín más baratas, el sistema habría despegado antes y los desarrolladores se hubieran mantenido fieles por más tiempo. Nos hubiera sido más fácil plantar cara a Sony, y hasta podrían haber tenido que compartir el mercado con nosotros, en lugar de barrernos y sacarnos de él como finalmente ocurrió. Cuando te encuentras con semejante desajuste temporal entre el lanzamiento del hardware y del software, sucede que no se vende todo el hardware que sería necesario en esos primeros nueve meses, y muchos estudios desconfían y deciden pasarse a Sony, abandonando sus proyectos para 3DO y reutilizando el trabajo en PlayStation. Incluso Electronic Arts hizo eso."



Trip al habla

Peter Molyneux y la 3DO

"Recuerdo que charlé con él en una conferencia, probablemente fue en 1992. Me dijo que tenía tres ideas, me las contó, y me preguntó cuál me parecía mejor. Todas eran muy interesantes. Sé que terminó desarrollando varios productos y marcas a partir de lo que me expuso, pero lo llevó todo a cabo en PC y en PlayStation, porque la 3DO se vino abajo en 1994, cuando no fuimos capaces de vender suficientes consolas. No teníamos un producto súper barato, ni juegos *vendeconsolas*. Y en la medida en que empezábamos a estar de capa caída, muchos de los mejores desarrolladores, como Peter, se concentraron en la PlayStation."



Innovando la industria

Algunos de los avances que la 3DO incluyó antes que nadie

MANDOS EN SERIE

La 3DO permitía conectar un mando a otro, de forma que se podían enchufar hasta ocho pads al único puerto que ofrecía la consola. Este sistema de conexión no es habitual: sólo el Amstrad JY2 para CPC hacía algo parecido.

SISTEMA OPERATIVO MULTITAREA

Muchas de las consolas actuales llevan un sistema operativo que puede hacer un montón de cosas, pero aquello suponía una revolución en la primera mitad de la década de los noventa.

LA DISCOTECA EN CASA

Pon un CD de música en la 3DO y te saldrá en pantalla el típico caleidoscopio de imágenes que bailan al son de la canción, estilo WinAmp. Hoy se ven cosas así en cualquier reproductor musical, pero entonces era una novedad y una chulada.

SIN PROTECCIÓN ANTICOPIA

No había ningún sistema de detección de copias piratas en la 3DO, cosa inusual en la época... y en la actualidad.

VENTAJAS PARA EL DESARROLLADOR



No sólo se trataba de ofrecer unos acuerdos más favorables para las compañías de juegos, sino de *atraerlas* al sistema. Sony está haciendo algo parecido ahora porque se ha dado cuenta de que un desarrollador que está a gusto puede aportar juegos exclusivos.

CASCOS EN EL MANDO

Además de poder conectar unos mandos a otros, también les puedes enchufar unos auriculares; y cada pad tiene su propio control de volumen. Lo mismo que hemos *redescubierto* años después en la Xbox 360.

GRÁFICOS 3D



Uno de los puntos fuertes de la 3DO era la tecnología puntera que incorporaba, que eclipsaba a los PCs de gama media de la época. Y eso es algo cada vez más raro de ver en el mercado de las videoconsolas, en la actualidad.

LA CONEXIÓN CON EL CINE

Aunque muchas compañías ya habían coqueteado con las licencias cinematográficas, la 3DO fue la primera consola en hacer eso tan extendido hoy día de involucrar a actores y autores en el argumento de los juegos.

MULTIMEDIA DE VERDAD

Fue una de las primeras consolas en ofrecer prestaciones multimedia. En la actualidad esto es la norma y no la excepción, aunque algunos dirán que Microsoft ha llevado la moda demasiado lejos en la Xbox One.

SIN RESTRICCIÓN GEOGRÁFICA

Fue una de las primeras consolas en no tener limitaciones de serie al uso de programas vendidos en otras áreas geográficas; cosa que agradecen especialmente los coleccionistas actuales.



Trip al habla

Por qué Trip no lanzaría la 3DO si pudiera retroceder en el tiempo.

"Seamos prácticos: 3DO disponía de 100 millones de dólares, y Sony gastó 2.000 millones. Por esa sencilla razón no puedo decir «si hubiéramos hecho esto en lugar de lo otro, hubiéramos tenido éxito». Teníamos muy poco margen de maniobra. Si Sony la hubiera cagado en algo, hubiéramos tenido alguna oportunidad, pero lo cierto es que construyeron una gran consola. La PlayStation era fabulosa desde el punto de vista tecnológico, y además invirtieron muy bien para tener un gran parque de consolas desde el principio, gracias a un PVP muy bajo. La pusieron tan barata, que los de Nintendo se burlaban de Sony, decían que estaban locos. Aquello fue otro ejemplo de la genialidad de Ken Kutaragi."

▶ responsable de Art Data Interactive, llevaba dos años asegurando que «las versiones de PC y 3DO no se podrían comparar», y estaba en lo cierto, pero no en el sentido que quería darle a sus palabras. ADI había intentado meter el *Doom* en la 3DO, pero mil problemas en el equipo de desarrollo, junto a un planteamiento demasiado ambicioso, desembocaron en un sonoro batacazo: el estudio tuvo que subcontratar a 'Burger' Bill Heineman para que hiciera la versión de 3DO, y le dio solamente diez semanas para ello, con la intención de que el juego saliera en Navidades. Aunque el despropósito no era culpa de la consola o del propio Burger Bill, lo cierto es que la de 3DO es sin duda la peor versión del juego.

Conforme avanzaba la década de los noventa, tanto los críticos como los partidarios de la consola sucumbieron a la hegemonía de la PlayStation, hasta que en diciembre de 1996 la 3DO murió; 3DO Company anunció que en adelante se dedicaría exclusivamente al software. El sistema había alcanzado los objetivos planteados por Hawkins, pero fue incapaz de competir con el presupuesto y la ambición de Sony.

Después de 1996 aún hubo algún intento de mantener con vida a la consola, aunque no por parte de la 3DO Company. Los incondicionales no querían renunciar a la evolución del sistema, la 3DO M2 de 64 bits, cuyos diseños había comprado Matsushita en 1995 por cien millones de dólares. Trip Hawkins había llegado a mostrar tres prototipos de la M2 en el E3 de 1996, con el *IMSA Racing* corriendo en ella; pero en el E3 de 1997 no hubo noticias de la plataforma, y se extendió el rumor de que WARP, el estudio de Kenji Eno que se contaba entre los apoyos acérrimos de la 3DO, había cancelado la secuela de *D*.

A mediados de 1997, Yoichi Morishita, presidente de Matsushita, declaró que no se estaba avanzando en desarrollar un sistema de 64 bits capaz de competir en el ya saturado mercado de las consolas: «hay muy pocas posibilidades de que la tecnología de 64 bits se utilice en consolas domésticas». La 3DO M2 nunca llegó al mercado porque, en pleno apogeo de los *Final Fantasy VII*, *Tekken 3*, *Resident Evil*, *Quake*, *Tomb Raider* y *Super Mario 64*, a Matsushita le debió de parecer una locura entrar a competir con Sega, Sony y Nintendo. Por otro lado, 3DO se había asociado en 1996 con Cirrus Logic para desarrollar una tarjeta de vídeo que partía de los diseños de la M2 y del API 3D de DirectX. Aunque se llegaron a fabricar algunas unidades, nunca fueron puestas en venta; y se rumoreó que a Sega le interesaba el proyecto, pero que como quería un acceso exclusivo a la tecnología, no se llegó a materializar un acuerdo.

En la actualidad, la 3DO aún conserva un grupo de fans muy fieles. Curiosamente, muchos de ellos proceden de áreas donde la consola nunca fue vendida oficialmente, como Rusia o América Latina. Se han desarrollado herramientas y han aparecido todo tipo de materiales, desde imágenes inéditas de *Metal Gear Solid* o del Pilot Disc de *Policenauts* a trucos desconocidos para *Novastorm*. En 2007 aparecieron cuatro juegos nuevos que se habían quedado en versión beta, *PowerSlide*, *Decathlon*, *Onside Soccer* y *Ice Breaker 2*. Y en 2010 se liberó *IMSA Racing*, aunque de él sólo pueden disfrutar los afortunados propietarios de uno de los rarísimos prototipos de M2.

Sólo en 2013 se dieron a conocer tres juegos nuevos para el sistema: (*Unlucky Pony*, *Where's Derpy?* y *Vigoroth The Delivery Man*). Incluso proliferan los mods, como los que permiten dotar a la consola de salida de vídeo RGB (el dispositivo se puede comprar a través de una conocidísima página de subastas, pero se necesita buen pulso con el soldador para instalarlo) o de disco duro. Gracias a estas iniciativas la 3DO seguirá viva -a través de sus juegos- incluso cuando muera el último láser de la última consola.

Aunque el sistema se suele emparejar con el resto de consolas de su generación que no tuvieron el éxito de la Saturn o la PlayStation (es decir, con las CD32, Mega-CD, CD-i, FM Towns Marty y Apple Pippin), la 3DO no era igual al resto: no sólo tenía una visión de futuro mucho más global y profunda que la mayor parte de sus competidoras, sino que llegó a materializar esa visión, Y además, la 3DO pervive en sistemas actuales como la PS4 o la Xbox One, en su vocación de ser consolas multimedia, colaborativas y de estar siempre online, La visión de Trip Hawkins ha tenido finalmente un éxito masivo muchos años después de su concepción.



Cómo le gustaría a Trip que la 3DO pasara a la historia

"Creo que fue un catalizador en la industria, que aportó un montón de cambios y de innovaciones que permitieron el comienzo de un renacimiento, de un período en el que el sector reverdeció. Espero que la gente piense en ella como en la leyenda del Rey Arturo: unos cuantos caballeros con elevados valores se unieron para hacer cosas buenas con nobles intenciones, y eso generó cosas positivas que terminaron evolucionando dentro de la industria, aunque en aquel momento no tuvieran éxito. Y ya sabemos lo que terminó ocurriendo con el Rey Arturo..."

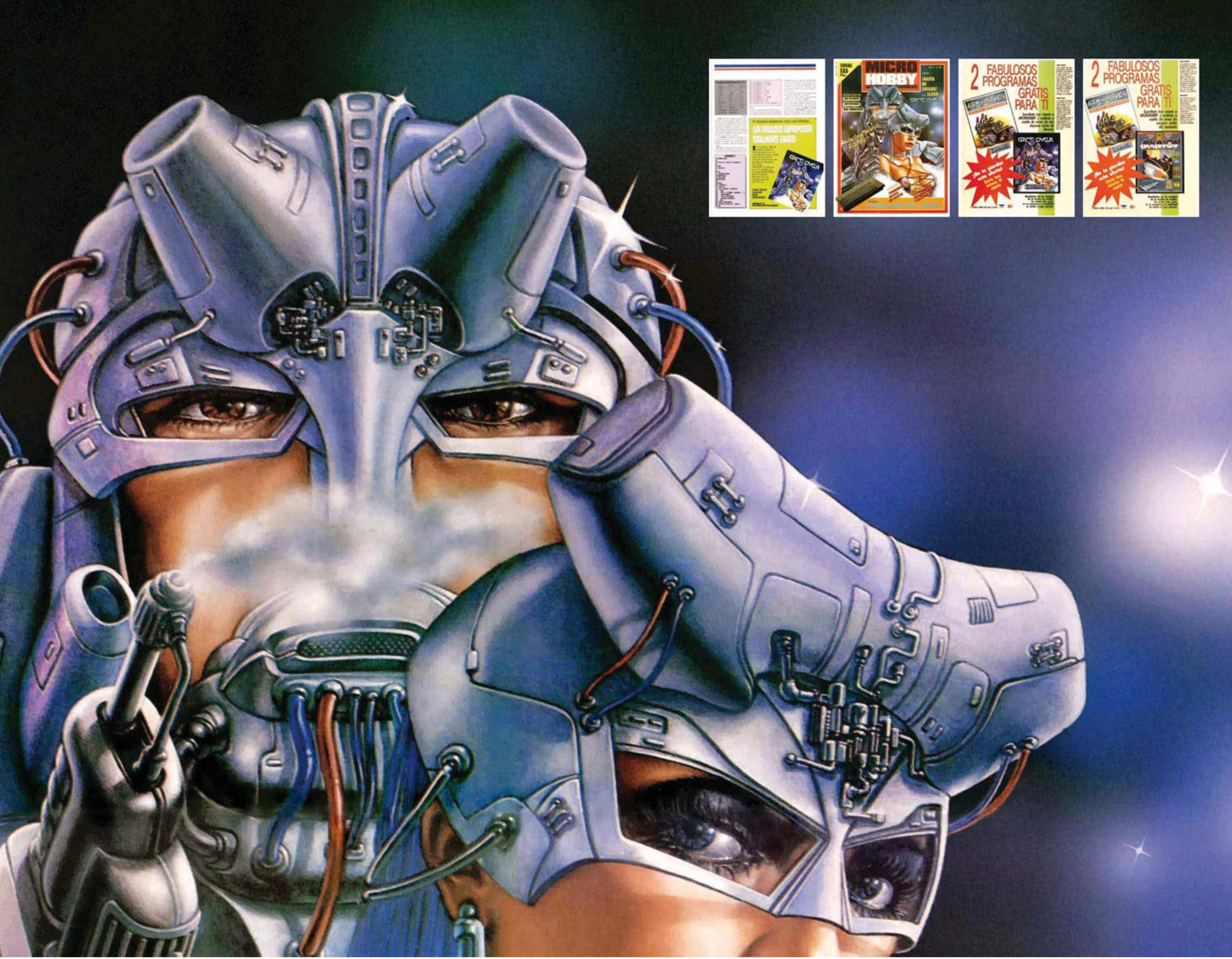
La foto de Trip Hawkins es de su etapa en Digital Chocolate



Los estuches de los juegos

"Queríamos que los estuches no fueran exactamente iguales a los de un CD de música para no inducir a confusión en los consumidores, no nos atraía la idea de que alguien se sintiera engañado comprando algo que no era lo que esperaba. Por eso buscamos que el software viniera en un estuche diferente. En perspectiva, me hubiera gustado que la caja no hubiera sido tan alargada, pero si te fijas, al final se parece mucho a la que ha terminado usándose con los DVDs."




MICRO HOBBY
2 FABULOSOS PROGRAMAS GRATIS PARA TI
2 FABULOSOS PROGRAMAS GRATIS PARA TI

EL MOMENTAZO »

Game Over

UN PEZÓN PARA UNA SUSCRIPCIÓN



» ZX SPECTRUM, AMSTRAD CPC, C64, MSX, PC
» DINAMIC SOFTWARE
» 1987

Es bien sabido que en los años ochenta, nos vendían la mayoría de los juegos por la carátula. Lógico. Era complicado que consiguieran hacerlo con el simple apoyo gráfico de uno o varios pantallazos; total, si la mayoría de aquellos títulos presentaban más o menos el mismo aspecto en un primer vistazo. Y dado el público objetivo al cual iban dirigidos esos programas —mayormente, adolescentes varones en permanente estado de armageddon hormonal—, la vía rápida para llegar a sus bolsillos (o a los de sus padres) era estimulando su mente (y otras partes de su anatomía, a punto de reventar por sobredosis de testosterona) plantando ante sus ojos un buen par de bufas.

La primera vez que vi la carátula de *Game Over* fue en la página 15 del número 106 de MicroHobby. Vaya dos timbres de castillo eran esos, eh… Poco después, el juego enlustró la portada de dicha publicación. Y fue en el mágico número 116 cuando los muy inteligentes señores de Hobby Press dejaron caer una irresistible oferta para suscriptores: *Army Moves* y *Game Over*, completamente gratis para quienes se dejaran los dineros a cambio de recibir cómodamente MicroHobby en su domicilio. Yo no sabía apenas nada del juego, solo se había mostrado alguna captura y aportado poquísima información… Pero aquella imagen de la princesa del espacio bultos se incrustó imparable en mi existencia física, ya que el póster del número 108 de MicroHobby refulgía en la pared de mi cuarto conformando el triunvirato de las carnes prietas junto a una fotografía de Anita Obregón practicando aerobic, y al lado del famoso megapóster de Sabrina que regaló la revista Pronto.

Ni que decir tiene que me suscribí a MicroHobby. Y aunque finalmente la gente de Hobby Press cambió sin previo aviso la oferta inicial y recibí *Arkanoid* en lugar de *Game Over*, aquella turgente ilustración de Luis Royo formó siempre parte de mi vida; menudos poderes de convicción tenía Gremla. *



Celebramos el retorno de Hiryu rindiendo honores a su primera aparición en los recreativos. Un ninja acróbata, un villano con ramalazo soviético, un gorila mecánico… la repanocha, oiga.

La aparición de un nuevo *Strider* nos ha puesto un nudo en la garganta a los que tuvimos la fortuna de disfrutar de la placa original en los salones recreativos. A pesar del carisma de su protagonista, y el culto que se ha construido alrededor de su figura durante los últimos 25 años, Capcom no ha explotado demasiado al personaje (al menos en comparación a otros franquicias de la casa). Permitirnos rendir honores a Hiryu y su primera aventura, y echar la vista atrás sobre el impacto que causó en su época y las múltiples adaptaciones que tuvimos la fortuna de disfrutar… y en algunos casos, sufrir.

La génesis de *Strider* es cuando menos, curiosa. Capcom se asoció con Moto Kikaku (el estudio fundado por el mangaka Hiroshi Motomiya) para trazar un ambicioso plan que abarcaba tres medios diferentes: los salones recreativos (con la placa que todos conocemos), las consolas domésticas (con una entrega exclusiva para Famicom) y un manga, editado por Kodansha. Este último (con guión de Testsuo Shiba e ilustracciones de Tatsumi Wada) fue el primero en ver la luz. La entrega doméstica sólo llegó a aparecer en EE.UU. (en formato NES, la versión Famicom jamás llegó a producirse) pero la recreativa afortunadamente sí gozó de distribución mundial. Es fácil entender ▶

Pixel Perfect

Reconocedlo: en los 80 habríais recortado esta página para forrar la carpeta del colegio.



» [Arcade] Todos sabíamos el truco para matar a este mecha: zurrarle desde el borde la liana.

Vida y obra de Strider

Strider 1989



El juego de NES, únicamente distribuido en EE.UU. era completamente diferente a la recreativa, con una trama más fiel al manga. A diferencia del Hiryu de la coin-op, el doméstico era incapaz de agarrarse por las paredes. El reciente reboot le dedica algunos guiños.

Strider II 1990



Aún nos seguimos preguntando cómo Capcom permitió a Tiertex y US Gold sacarse de la manga su propia secuela de *Strider*. Si al menos hubiera estado a la altura del original, todavía, pero este no fue el caso. Mediocre hasta la médula, aún sigue provocando pesadillas entre los fans de la franquicia.

Strider II 1991



Tiertex tuvo el atrevimiento de adaptar a Mega Drive, Master System y Game Gear la secuela bastarda de marras, con resultados aun más decepcionantes. Hiryu cedió el testigo a Hinjo, otro miembro de los Striders que sólo compartía con el original el cypher y poco más. Con un uniforme blanco y una agilidad de abuelo reumático, Hinjo es un chiste con patas. Servidor, 23 años después, no ha olvidado la afrenta.

Strider 2 1999



Capcom tardó una década, pero al fin nos ofreció una secuela en condiciones, que combinaba el uso de sprites con polígonos. Un año después de su paso por los recreativos, disfrutó de una modélica adaptación a la primera PlayStation, que incluía además un segundo disco con un estupendo port del primer *Strider*. Si te lo perdiste en su día, puedes intentar localizar una copia en el mercado de 2ª mano. A ver si no te clavan demasiado.

Strider (cancelado)



Tras firmar los remakes 2D y 3D de *Bionic Commando*, Grin recibió el encargo de modernizar a Hiryu. Podría haber sido el primer *Strider* español (se estaba desarrollando en Grin Barcelona), pero al final el proyecto se canceló y meses después el estudio se declaró en bancarrota. Lo único que nos quedó fueron unos cuantos bocetos y un teaser.

Strider (2014)



Después de ver lo que hizo Tiertex con el personaje y el trágico destino de Grin, no albergábamos demasiadas esperanzas hacia el reboot de Double Helix Games, pero ha resultado ser una pequeña delicia. Rebosante de amor hacia el original y con un simpático ramalazo Metroidvania, este nuevo *Strider* no decepcionará a los fans de la saga. Eso sí, si hubiera tenido gráficos bitmap habría sido ya el delirio.

▶ el impacto que causó *Strider* en la prensa y la muchachada de la época. Su mecánica quitaba el aliento, los gráficos eran impresionantes, y el diseño de cada uno de los cinco mundos que componían la recreativa no podía ser más variado. Desde los tejados de Kazakh (inspirados sin disimulo en la Rusia soviética) hasta una jungla amazónica poblada por salvajes en bikini y dinosaurios, pasando por un fortaleza voladora en cuyos pasillos desafiábamos la gravedad… Cada nivel de *Strider* era un universo único y deslumbrante, que hoy en día sigue sorprendiendo por detalles geniales como esa banda sonora (que muchos seguimos tarareando 25 años después) que iba cambiando dependiendo de la zona de la fase en la que nos encontráramos. La inspiración soviética de la recreativa, en especial el jefe de la primera fase (Ouroboros, una serpiente mecánica armada con hoz y martillo, compuesta por el general Mikiel y el resto del Politburó) causó bastante polémica en su época. Permitidnos tirar de hemeroteca para recordar lo que publicó en su día la legendaria MicroManía en su sección dedicada a recreativas, concretamente en el Nº13 de su segunda época (junio de 1989): «La compañía americana Capcom (sic) ha elaborado un pequeño panfleto anti-comunista más o menos disimulado, ya que muchos de los personajes están adornados con hoces y martillos, además de chapurrear un dialecto que se nos antoja muy semejante al ruso. (…) Sería aconsejable que Capcom dejara la política para los políticos y se dedicara exclusivamente a hacer buenos video-juegos (sic).» Es cierto que es el único comentario negativo que pudimos encontrar en aquella doble página, pero demuestra que no todo el mundo se tomó con el mismo sentido del humor la ambientación de *Strider* y en una época en la que internet era poco menos que Ciencia-Ficción, ni la prensa nacional ni sus lectores teníamos la más mínima idea de que la trama de la placa, en realidad, estaba heredada de un manga, inédito fuera de Japón.

Hace ya mucho tiempo que los salones recreativos en los que descubrimos a Hiryu han desaparecido. Servidor aún mira con desprecio la sucursal bancaria que sustituyó a los recreativos de tres pisos en los que jugué mi primera partida a *Strider*, en la Gran Vía madrileña. Pero gracias al MAME y las conversiones pixel-perfect que Capcom nos regaló en PSone, PS2 y PSP hemos podido revivir una y otra vez esas cinco memorables fases, y seguimos maravillándonos con la habilidad de Hiryu para trepar por paredes y techos. Una cualidad que heredarían los protagonistas de dos de las creaciones posteriores de Kouichi «Isuke» Yotsui (Director/Game Planner de Strider): *Osman/Cannon-Dancer* (una recreativa de Mitchell Corportation de 1996) y el más reciente (2011) *Moon Diver* de Feelplus y Square Enix para PS3 y Xbox 360. Ambos están considerados los sucesores espirituales del *Strider* original, aunque en ningún momento llegaron a alcanzar la brillantez, ni la popularidad, de la placa original. Hasta la llegada del estupendo reboot de Double Helix Games (un estudio, por cierto, recientemente adquirido por Amazon), hemos podido reencontrarnos con Hiryu en la saga de crossovers de lucha *Marvel Vs Capcom: Clash of Super Heroes* (1998), *New Age of Heroes* (2000) y *Ultimate MvC 3* (2011), amén de otros títulos como *Namco X Capcom* o *SNK vs Capcom: Card Fighters Clash*. Por no hablar del simpático cameo que hacía en el escenario de Ken de *Street Fighter Alpha 2* (1996). Tal y como hemos dicho antes, resulta un poco extraño que Capcom no haya explotado más al personaje (tal y como viene haciendo con todas sus creaciones, en algunos casos hasta límites irritantes), aunque las malas lenguas dicen que es debido al acuerdo que se firmó con Moto Kikaku en su día, con los que comparten los derechos del personaje y su universo. De hecho, eso fue lo que impidió que Hiryu apareciera en el *Marvel vs Capcom 3* original, y sólo la presión de los fans hizo posible que acabáramos viéndole en la reedición *Ultimate*. En cualquier caso, el éxito del reboot podría abrir la puerta a nuevas entregas. No es mitomanía (bueno, un poco sí), pero muchos pensamos que será muy difícil que se vuelva a repetir la cota de calidad e imaginación de la placa original de 1989. Si hace tiempo que no visitas los tejados de Kazakh, este es un buen momento para hacerlo. Ya sea a través del Mame o los excelentes ports de Mega Drive, PSP, PS2 o PSone. Las carcajadas digitalizadas de Meio te darán la bienvenida a un juego increíble, que sigue conservando toda su frescura 25 años después.





» [Arcade] El tour por la Balrog nos brindó momentos tan chiflados como este.



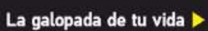
» Kouichi 'Isuke' Yotsui posa para **Retro Gamer** con su criatura. ¡Titanazo!

Momentazos

Dejaron huella en la chavalada de finales de los 80







La serpiente bolchevique
Mikiel y el resto del Politburó se unían para dar forma a Ouroboros, la delirante serpiente mecánica (con hoz y martillo incluidos) que ejercía de primer jefazo de la recreativa . Volvería a aparecer hacia el final de la quinta fase, para transportarnos hasta el Gran Maestro Meio.



¡Aquí Estoy!
La entrada de Hiryu, en el arranque de la primera fase, ya dejaba claro la chulería del personaje. Ojo al planeador y el candil que lleva en el morro: diseño futurista, a la par que clásico y funcional. Un tío con estilo.

La galopada de tu vida
Toda la épica y el espectáculo de *Strider*, resumido en una galopada sobre una colina repleta de minas. Por muchas veces que la hayamos repetido, no deja de emocionarnos. No hemos vuelto a ver nada igual. Jamás.



Caminando entre dinosaurios
Concretamente sobra la chepa de los aparatosaurios, mientras devolvíamos a la extincion, a golpe de cypher, a bandadas de pterodáctilos. Los que osaron tocar el suelo también vieron algunos T-Rex y triceratops. Esta no era la Amazonia que nos enseñaron en el cole.



¡Luces fuera!
La segunda fase ofrecía mucho más que un kong mecánico, un cazarecompensas y una ladera minada: el segmento de la central eléctrica también era fino, con sus apagones, sus descargas eléctricas y esos mechas, empeñados en pellizcar la tripilla de Hiryu. Criaturitas.



La gravedad es para los flojos
El tour por la nave Balrog (escenario de la tercera fase) alcanzaba su cénit con el duelo contra el Anti-Gravity Device, una esfera colosal que nos hizo orbitar como satélite mientras dábamos rienda suelta al cypher. ¿Por cierto, encontrasteis al panda oculto en la nave?



En algunos momentos veo triple
Entre los power-ups que podíamos recoger en *Strider* estaban el cypher doble, los bots (llamados Options) que incluían una cuca pantera mecánica y eran capaces de destruir a todo el que se nos acercara y la inmunidad, que multiplicaba los Hiryu en pantalla.



¡Trepa más rápido, puñetero!
En el ecuador de la tercera fase pudimos vivir otro momento mítico (rescatado, por cierto en el reboot de Double Helix): las paredes que se van estrechando sobre Hiryu, obligándonos a saltar de una a otra a toda mecha. Mientras, un mecha Mr Elefant asciende cómodamente para esperarnos arriba.

Tecnología Punta
En el universo de *Strider*, hay cyborgs, mechas, máquinas que invierten la gravedad, pero a la hora de impedir que alcance la gran fortaleza voladora Balrog, Meio recurre a bombas con paracaídas. Y lo peor es que funcionan. Nos comimos más de una.





El más difícil todavía
En determinados momentos, la gravedad se invertía y debíamos combatir boca abajo. En la tercera fase esto resultaba simpático y hasta cierto punto inofensivo. En la quinta era una locura, alimentada por unos pinchos que nos atormentaron hasta que le cogimos el trugo.

Las conversiones

El éxito de Strider en los salones recreativos se tradujo en un buen número de conversiones domésticas.



✖ DOS

En una época en la que los usuarios de PC no podían darse muchas alegrías en lo referente al género arcade, US Gold y Tiertex tuvieron a bien ofrecer una decentilla conversión de *Strider* con puntos notables (la agilidad del personaje), pero también con bastantes carencias. Por el camino se perdieron algunos enemigos (el dinosaurio metálico, por ejemplo) y buena parte de los decorados originales, sustituidos por el negro más insondable. Como en otras versiones, Hiryu es incapaz de deslizarse por el suelo y el orden de las fases tres y cuatro fue alterado. Pero eso sí, el marcador gigante, que no faltase.



✖ Mega Drive

Aunque tenía algo de flicker, todos estaremos de acuerdo en que la adaptación a Mega Drive es la mejor de cuantas llegaron por estas tierras, con diferencia. Absolutamente todo lo que nos hizo amar la recreativa estaba presente en esta conversión Made in Sega. El único punto negativo, la horrenda carátula occidental. Nada que ver con el arte que ilustraba el cartucho japonés.

✖ Atari ST

La conversión a Atari ST era bastante buena, aunque no aguantaba la comparación con el cartucho de Mega Drive. Los gráficos eran simpaticones, al igual que la adaptación de las melodías de la placa original, aunque se alteraron el orden de los niveles tres y cuatro. Si hay que quejarse de algo es del gigantesco marcador que dominaba la parte inferior de la pantalla, aunque era algo a lo que ya estábamos acostumbrados.



✖ Mobile Phone

En 2010, los japoneses tuvieron la oportunidad de disfrutar de una conversión de la recreativa en sus teléfonos móviles de la serie FOMA (703i y 903i). Bendita NTT DoCoMo. Eso sí, con pantalla reducida y adaptada a la resolución del terminal.



✖ TurboGrafx CD

A NEC Avenue le llevó nada menos que cuatro años lanzar la versión PC Engine de *Strider*. En un principio el proyecto estaba destinado a la fabulosa SuperGrafx (viendo lo que hicieron con *Ghouls 'N Ghosts* tenemos claro que habrían firmado el mejor port de la historia), pero el fracaso de la máquina hizo que el proyecto retornara a la venerable PC Engine. Flojo como un pollo griposo, lo mejor es la banda sonora de CD, las intros y una fase inédita, en el desierto.



✖ Master System

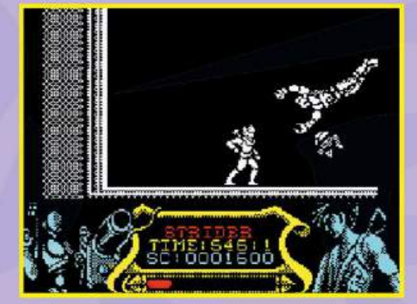
Sega realizó un trabajo notable con la adaptación a Master System de la placa de Capcom, teniendo en cuenta las limitaciones de su consola de 8-bit. Aunque deja en ridículo a las conversiones de US Gold para Spectrum, Amstrad y C64, tiene taras notables. Hay flicker a cascoporro, el negro es el elemento predominante de los escenarios, se nota la ausencia de algunos enemigos y el personaje carece de la habilidad de deslizarse (por lo visto, algo endémico de muchas de conversiones domésticas).





✖ Amiga

La versión Amiga es prácticamente idéntica a la de Atari ST. Quizás un poco más floja en calidad sonora, pero de manera casi imperceptible. La verdad es que hoy en día podemos darnos el lujo de ser quisquillosos, pero en aquella época, los usuarios de ordenadores de 8 bits habríamos dado un pie por poder echar el guante a las versiones Amiga y ST.



✖ ZX Spectrum

Intentar trasladar el espectáculo gráfico del *Strider* recreativo a Spectrum era una misión sólo al alcance de valientes o insensatos. A pesar de todo, Tiertex no lo hizo nada mal. Sí, esta versión tiene más negros que el armario de un gótico, pero los sprites eran tan salados como reconocibles. La música brilla por su ausencia (sólo hay unos pobres FX) y la esfera de marras era tan estática como una bola de discoteca. Milagros, los justos.



✖ Commodore 64

La versión C64 era tan lenta como la de Amstrad, pero al menos resultó mucho más jugable. Los sprites eran resultones (envueltos en, oh sorpresa, toneladas de negro) dando forma a la mejor versión de 8-bit de las tres (tampoco lo tenía muy difícil), ya que al menos se incluía la opción de deslizarnos por el suelo (algo que Tiertex se olvidó de incluir en Amstrad y Spectrum). La curva de dificultad era bastante puñetera y la esfera gravitatoria de marras brillaba por su ausencia.



✖ PlayStation

Como jugar a la recreativa o al MAME en casa. Además del disco extra de *Strider 2*, se incluyó en *Capcom Classics Collection 2* y *Capcom Classics Collection Remixed*.



✖ Sharp X68000

Considerada por muchos como la versión doméstica definitiva, emuló casi a la perfección los gráficos y la banda sonora de la placa original, salvo por la aparición del maldito flicker, claro. Hasta la aparición del MAME y la conversión a PSone, fue lo más cerca que los japoneses (y algún que otro occidental afortunado) estuvieron de jugar a la máquina en casita. Otra muesca más en el glorioso catálogo de la máquina de Sharp.



✖ Amstrad CPC

Los usuarios de Amstrad sufrimos durante mucho tiempo la vaguería de Tiertex y sus conversiones directas de Spectrum, con el único añadido de cuatro colores mal elegidos. *Strider* no fue una excepción, pero en esta ocasión nos obsequiaron además con un scroll horrendo y un control penoso. Y lo peor es que nos daba igual. Todos los usuarios de CPC pasamos por caja, a pesar de la horrenda carátula y el firme convencimiento, incluso antes de probar el juego, de que nos volverían a tomar el pelo.

Entrevista

Paul Cole nos habla de su trabajo en la conversión de Strider para C64



¿Cómo conseguiste el trabajo de adaptar *Strider*?
Tiertex consiguió el contrato para hacerlo, y dado que yo era el único de sus programadores de C64 que estaba libre en ese momento, tuve el honor de hacer el juego.

¿Recibiste alguna ayuda por parte de Capcom?
La única ayuda que recibimos fue la placa original, para poder jugar con ella y copiar los gráficos. Estos se conseguían pausando el juego y digitalizándolos directamente desde la placa. Así se sacaron los gráficos de las versiones Amiga y Atari ST, y luego los fuimos reduciendo de calidad para crear la versión 64 y las de otros ordenadores.

¿Qué fue lo más difícil de recrear de la máquina original?
Lo más difícil de convertir fueron algunos de los jefes de final de nivel, porque eran demasiado grandes para las rutinas que utilizábamos para multiplexar los sprites; así que tuvimos que renunciar a hacer esos sprites en hires, lo que empobreció el resultado final.

¿Con qué disfrutaste más durante la labor de conversión del juego?
La mejor parte de realizar una conversión es poder jugar con la recreativa con créditos infinitos, y disfrutar jugando hasta el final, una y otra vez, para poder localizar cualquier elemento que te faltaba por incluir en tu versión.

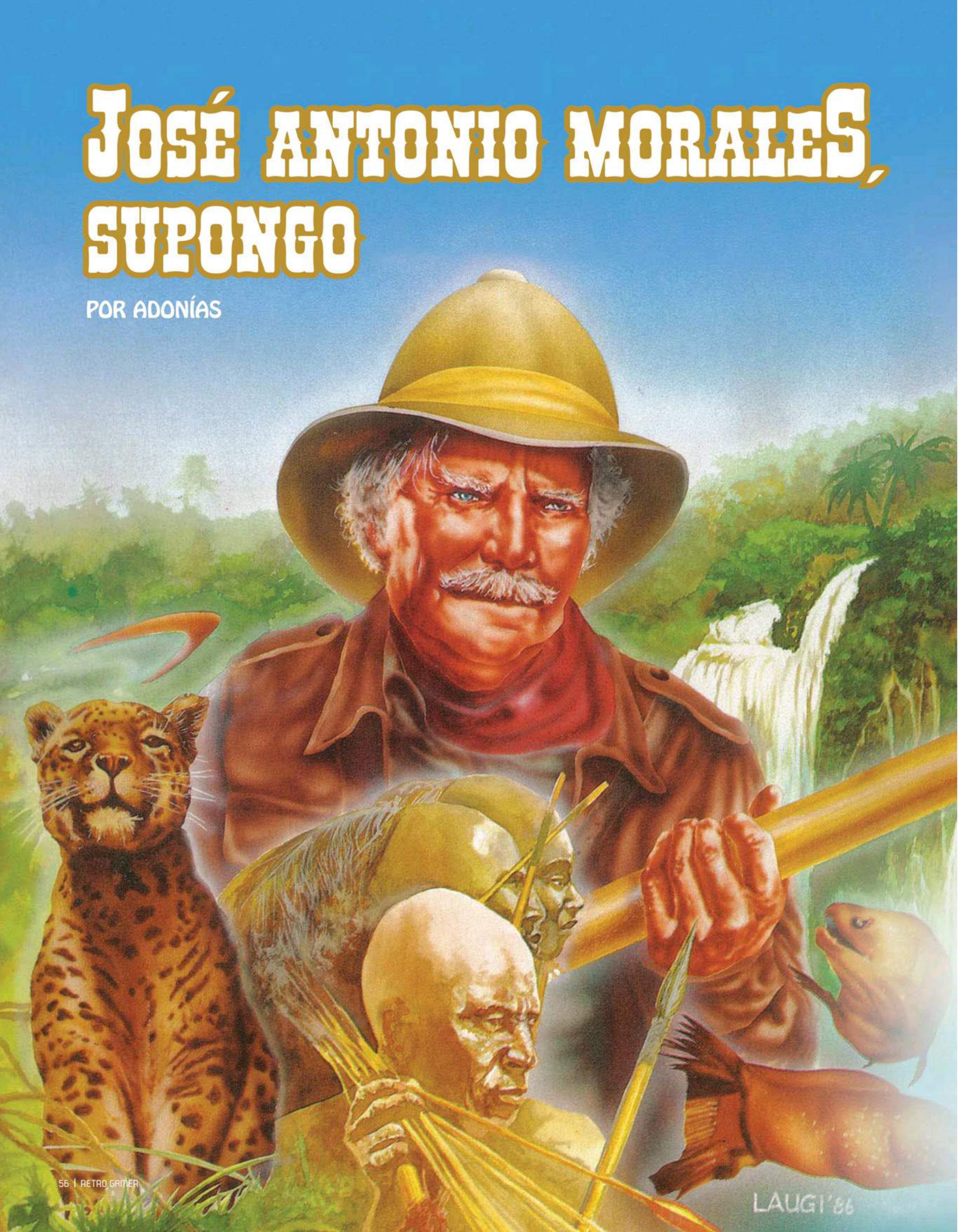
Tu versión del juego recibió críticas enfrentadas en su día. ¿Crees que fueron justas?
Echando la vista atrás, muchas de los análisis que se hicieron del juego fueron bastante justos. Fue muy complicado recrear la recreativa original en una máquina como el C64, lo que acabó afectando a la jugabilidad. En nuestro siguiente juego, *Strider II*, aprendimos mucho de nuestros errores pasados.

¿Es cierto que tu versión está basada en la entrega para Amiga, en lugar de en la coin-op?
La versión C64 está basada en la placa recreativa, y se realizó al mismo tiempo que la entrega para Amiga. Los gráficos fueron adaptados de la versión Amiga, pero la programación de ambas versiones corrieron a la par.

Gracias a Kieren Hawken y John Szczepaniak por las capturas.

José antonio moraleS, supongo

POR ADONÍAS



«Es difícil de entender para nosotros, el interés que todavía hay por los juegos que hicimos en Opera Soft»



José Antonio Morales, socio fundador y programador de Opera Soft, y creador de juegazos inolvidables como *Mutan Zone, Mot* o *Livingstone, Supongo,* nos abre de par en par las puertas de su puesto de trabajo y de su memoria, para componer un apasionante recorrido por la que fuera una de las mejores compañías que crearan titulazos fantásticos en plena época dorada del videojuego español: Opera Soft.



Con una existencia lúdica y profesional tan trufada de vivencias hermosas, y otras no tanto, es inevitable que José Antonio Morales arranque su relato con una anécdota: «Hace un año o así vino un ingeniero de Telefónica al trabajo», empieza contándonos Morales. «Con este tío teníamos un proyecto; las reuniones técnicas de determinados proyectos se pueden tensar, sobre todo cuando el proyecto no va bien encaminado. Y la cosa se tensa. Se tensa mucho. Este ingeniero estaba bastante cabreado, y le dije: 'para que te quedes tranquilo, vamos a bajar a mi departamento, nos sentamos en una máquina, y así ves que aquí en nuestra red funciona lo que cuando sales de aquí no te funciona'. El tio, un tío duro, baja, se sienta en el ordenador, empieza a trastear, y en ese momento vuelve la vista hacia donde yo me siento. Y detrás tengo enmarcado el póster original de *La Abadía del Crimen*. Y el tío me dice: 'oye, Morales, eso es *La Abadía del Crimen*, ¿no? ¿Cómo has hecho la fotocopia tan grande?' (*risas*). Y yo le digo: 'va a ser que no es fotocopia'. Como la carátula de *La Abadía* está hecha en dos partes, tiene pegado el monje, lo ve este hombre y dice 'hostias. Es el original, ¡porque es el que está pegado! No puede ser, esto no puede estar pasando. ¿Pero qué hace esto aquí?' (*risas*). Y ya le explico: es que yo soy fundador de Opera Soft. Y me dice el tío, así pensando: 'José Antonio Morales… Mhhh… ¿no serás tú el que ha hecho el *Livingstone*?' Y le digo yo: 'sí'».



Continúa Morales: «este tío conocía al detalle la historia de Opera. Esto me ha pasado incontables veces, en las que estás en una situación relativamente crítica, y cuando el tío descubre que tú vienes de los videojuegos —él no te conoce, porque yo nunca he sido una persona conocida; luego explicaré la razón de esto—, el tío pasa de tratarte en una situación tensa de trabajo, a llamarte cabrón. 'Pedazo de cabrón, lo que me has hecho sufrir con el puto *Livingstone*, yo te hubiera matado'. A mí, y a alguno más tendría que haber matado, pero bueno (*risas*). Total, que el ingeniero este de telefónica me dijo: '¿te importa que le haga una foto?'. El tío deja el trabajo, hace una foto a la portada de *La Abadía*, se pone a twittearla, y cuando terminamos, estuvo aquí una mañana… me dice: 'mira los tweet que he recibido preguntándome dónde estoy, no puede ser', etcétera. Y todo esto, además de ser tremendamente satisfactorio, me parece incomprensible. Pero de algún modo, lo entiendo: igual que la pasión que tienen ellos, vosotros, los jugadores que jugasteis a los juegos de Opera, está el recuerdo tan apasionante que yo tengo de cuando empecé en los videojuegos».

UN-DOS, EP-ARO, THEN GOTO AMSTRAD

«Yo empecé en la mili», cuenta divertido José Antonio Morales. «Todavía no había terminado la carrera de aparejadores y me fui a la mili; allí, un día estando en El Corte Inglés de Zaragoza —hice la mili en la Academia Militar—, vi un VIC-20 y pensé: 'qué será este pedazo de calculadora (*risas*). Pensé: 'o es una calculadora enorme, o una máquina de escribir falsa'. No bromeo, ponte en el contexto: yo estaba terminando una carrera de arquitectura técnica, a mí entonces lo que me llenaba de verdad eran las zapatas, los pilares y el hormigón armado. Eso era mi pasión en aquella época. Le dije al dependiente de El Corte Inglés: ¿esto lo tiene en algún sitio funcionando, para verlo…? Me llevó a un sitio donde lo primero que vi es *Pac-Man*, funcionando en una televisión de tubo. Le pregunté al dependiente que ese *Pac-Man* cómo funcionaba… Que si aquello que veía 'era la tele'. Y me dijo: 'esto es ese aparato que dices tú que es una máquina de escribir'. No daba crédito, ¡yo eso solo lo había visto en las máquinas de los bares! Desde ese día ya solo quería un VIC-20».



«Una fotografía del grupo Opera comiendo en el restaurante Mayte de Madrid», explica José Antonio Morales. «De vez en cuando y sobre todo en los aniversarios, nos dábamos unos buenos homenajes... En la fila de la izquierda, y de adelante hacia atrás: Paz Durán (administración), Ernesto Fernández Maqueira (comercial), Gonzalo 'Gonzo' Suárez (programador y grafista), Carlos Alberto Díaz de Castro (socio fundador y grafista), Teresa Fernández (cocinera). En la fila de la derecha, y de adelante hacia atrás: José Ramón Fernández Maqueira (socio fundador, programador y gestión de empresa), Paco Suárez (socio fundador y programador), José Antonio Morales (socio fundador y programador), Pedro Ruiz (socio fundador, director y programador), Paco Menéndez (programador), Arturo Fernández Maqueira (comercial). Falta Ángel Zarazaga, quien hizo la fotografía (programador y músico)».



Un muy obsesionado José Antonio Morales con la maquinita de marras, volvió a su casa en Loja (Granada) con un permiso de la mili. Y lo que allí le esperaba era su padre con una gran noticia: «no te lo vas a creer», le dijo su emocionado progenitor, profesor de informática en FP para más datos. «nos han traído una máquina Olivetti, ordenador o computador, porque no sé muy bien lo que es, ¡tienes que ir a verlo! Y fui a ver la máquina. Era una cosa absolutamente enorme (*risas*). Lo encendió mi padre, no sabía ni lo que hacía, y descubrimos un jueguecito que te preguntaba el nombre y te adivinaba colores con una serie de preguntas. Escribí mi nombre a la Olivetti con dos dedos, y empezó ese juego de las adivinanzas… Hasta que la máquina dijo: 'te tengo casi pillado, José Antonio'. Yo miraba para atrás. Y pensaba: esto lo está haciendo mi padre, esto no puede ser», recuerda Morales acompañando su historia con grandes carcajadas.

«Ese día decidí que tenía que aprender bajo cualquier concepto hacer eso. Esa máquina me cambió la puta vida, macho», expresa Morales repentinamente serio, con la mirada vidriosa, como pensando para sí en voz alta. «Cómo podía estar preocupado de las zapatas, del hormigón armado, si esta máquina supo cómo me llamaba. Aquello era la hostia, ¡me había adivinado los putos colores! Vamos, me lo adivinó a golpe de algoritmo puro y duro y de decirle yo lo que me tenía que adivinar, pero en ese momento yo no era consciente de aquello; la emoción estaba muy por encima del razonamiento. Me volví a Zaragoza, y lo primero que hice fue ir al Corte Inglés y dejarle al tipo, si no recuerdo mal, 75.000 pesetas de la época (Nota del Redactor: alrededor de 450 €). Hablo del año 83. Me presenté en la Academia General Militar con el aparato cerrado y bien guardado, pero diciéndome toda la noche 'ábreme' (*risas*). Así que abrí el aparato. La tele que allí había era la del bar de la tropa, ¡que era enorme! con capacidad para 2.000 personas. La puta tele estaba en una esquina y a una altura tremenda. Pedí una escalera, preparamos un cable con la antena, me senté en una mesa con el cuello así… Para ver que aquello se encendía y decía 'ready' (*risas*). Mi mili se dedicó a buscar esos ratos siempre; me bajaba a Zaragoza, me compraba el MicroHobby… Bueno, me compraba todas. No había una revista que yo no pudiera tener. No tenía nunca un duro, todo era para revistas. Lo único que yo hacía era copiar las revistas que venían en BASIC, dar RUN y 'syntax error line tal'. Sus muertos, me había equivocado en una coma… Pero ay amigo, estaba la satisfacción de ver que de la más mínima chorrada que hacías salía algo, y que al final te ibas enterando de lo que ibas haciendo. Acabé aprendiendo BASIC en la mili, y mi primera experiencia fue hacer exactamente el mismo juego de la Olivetti. Hice pasar a un primo hermano que tengo la peor experiencia de su vida…

Intento transmitir la emoción que vivía en aquella época. Terminé la mili, volví a casa, y no vivía más que por que llegara el momento en que mis padres se fueran a la cama; enchufaba el VIC-20 a la tele del salón y, en ese momento, yo era feliz. Horas, y horas, y horas. Era como una droga. La satisfacción de programar algo en una máquina y ver un resultado, era espectacular. Me dio por los videojuegos; me marcó mucho la máquina del *Pac-Man*, así que mi primer juego fue un *Pac-Man* en BASIC que iba… Bueno, en el VIC-20 ni iba. Le dabas a la tecla, y llevaba un retardo de dos segundos. Luego me hice con un Spectrum, que ya iba un poquito mejor, pero había algo que no entendía: cuando compraba juegos para un C64 que sustituyó al VIC-20, había un juego que me marcó: *Revenge of the Mutant Camels*. Aquello se movía con una soltura, con un scroll impresionante. Los juegos que yo hacía iban a trompicones. Mi forma de programar en aquella época era en BASIC, porque no conocía otra: era la que venía en las revistas. Hasta que en una MicroHobby hablaron del ensamblador o Código Máquina, que es lo que de verdad le saca partido a las máquinas. Y gracias a mi padre que estaba en FP, descubrimos unas fichas rebuscando en información del VIC-20: código ensamblador en hexadecimal. Hala, otro reto más. Y en esas estaba cuando

un amigo de la época, Ángel Godoy, mandó mi currículum por su cuenta a Amstrad... Me cogieron, y me fui a Madrid con todo el dolor de mi corazón: seis meses en Amstrad España sin deshacer la maleta. Y mira que los compañeros, eran fantásticos… Paco Suárez, el tío que había hecho *La Pulga*, ¡el juego que yo había jugado en Spectrum, joder! Pedro Ruiz, un tío con un coco privilegiado. Y la PMDS de Philips famosa. Con esa máquina hacíamos lo que nos daba la gana con el Spectrum, el Amstrad, etcétera».

El PMDS (un equipo de desarrollo bajo Unix con emulador de Z80) y un equipazo humano irrepetible volcando talento a borbotones sobre sus creaciones, fue cuanto necesitaron José Antonio Morales y sus colegas en Amstrad España para disfrutar a tope y crear «muchos juegos extrañísimos. Nos lo pasamos de puta madre», reconoce Morales. «Pero llegó un momento en que necesitábamos salir de allí. Fue muy complicado, porque Pedro tenía en Amstrad un cargo importante y le costó mucho irse. Yo influí mucho en que nos fuéramos, porque yo tenía la inquietud de que lo que hiciéramos, lo hiciésemos por nosotros mismos. Paco Suárez quería irse porque Paco es un alma libre, y además se apunta a un bombardeo desde el minuto cero. Carlos díaz de Castro, el grafista, Ernesto Fernández Maqueira también… Nos quedaba Pedro. Nos pagaban un sueldo, sí, y eso se terminaría. Y la relación con Amstrad era extraordinaria. Pero sentíamos que lo que hacíamos era especial, y queríamos hacerlo nosotros. El día que dijo Pedro 'adelante', todos dijimos: 'este es el momento', porque Pedro era nuestro líder. Y nos fuimos, sin saber dónde. No teníamos un duro, éramos unos chavales… Aunque al menos, nos fuimos con el PMDS; llegamos a un acuerdo con Philips, y nos colocaron la máquina en Opera.

LIVINGSTONE SUPONGO







Abel Ruiz en la época en la que se programó *Livingstone, Supongo*, y en la actualidad. Al respecto de la dificultad de los juegos, Abel revela que «Mientras yo estuve en Opera el que probaba los juegos más a fondo era yo, incluso tiempo después, cuando se trasladaron a su nueva oficina, yo seguía yendo por allí a probar los juegos. Y puedo decirte que todos y cada uno de ellos los terminé sin ninguna ayuda, la mayoría de las partidas 'demo' que aparecen en los juegos de la primera época son partidas que jugaba yo, se grababan las pulsaciones de tecla y luego se reproducían. Si alguno de esos es endiabladamente difícil puede que yo tenga algo que ver en el tema, pero en general no creo que fueran más difíciles que un *Head Over Heels*, por poner un ejemplo de otro gran juego. Yo, como jugador, no hubiera aceptado pagar 5.000 pesetas por un juego que me terminase en dos horas; quizá lo ideal es un término medio, algo que te requiera un esfuerzo y provoque una satisfacción a partes iguales, pero claro, eso es un equilibrio complejo»



NO ESTAMOS LOCOS, SABEMOS LO QUE QUEREMOS

«Aunque al principio no nos llamábamos así». Morales cuenta que «Paco Suárez hizo un programa para poner nombre a la compañía, y que sacaba palabras aleatoriamente en la pantalla de la PMDS... Pero no sirvió de nada: llegó alguien y vio donde estábamos, en la Plaza de Opera, y dijo: 'este es un buen nombre para la compañía'. Poca imaginación sí que teníamos (*risas*).

Empecé *Livingstone, Supongo*, fuera del entorno de Amstrad España, como un mes antes de irnos, y cuando nos fuimos a Opera le dimos caña a ese porque ya estaba empezado. La idea se me ocurrió en uno de mis múltiples viajes: yo no hacía más que ir a Andalucía porque no podía evitarlo. Mi pueblo era la referencia, y cada fin de semana que podía que eran muchos, tres por lo menos al mes, el viernes por la noche me montaba en un autobús, llegaba a las seis de la mañana a mi pueblo, me echaba un rato, y luego amigos, amigos, amigos y juerga hasta el domingo por la noche en que me entraba la tristeza, y para Madrid. Y en uno de estos viajes, paré en un bar de carretera, y vi en un expositor de esos que daban vueltas, una cinta que yo creo que era de Los Chunguitos. Bueno, no sería de Los Chunguitos, pero era de flamenco. Me acuerdo perfectamente: en la carátula había un tío disfrazado de explorador. Con una pértiga».

Con el habla apresurada por la repentina emoción que el recuerdo hace acudir a su estremecida memoria, Morales sigue relatando entre risotadas: «no he encontrado nunca esa cinta, ¡y la he buscado! Ahí estaba el tío vestido de explorador, con una pértiga como intentando saltar un puente, y llevaba un puñalón colgado al cinto. De hecho, al que hizo la ilustración para la carátula de *Livingstone, Supongo*, le dije la pinta que debería tener el tío según la cinta que vi, porque me gustó el aspecto de explorador que tenía. Era muy parecido a la ilustración que luego sirvió para portada de *Livingstone II*. Y en el autobús, como no había otra cosa que hacer, empecé a pensar cómo podía implementar una pértiga en un juego. Y cuando vi cómo, con el algoritmo del salto con la pértiga que era parabólico, pensé: con este algoritmo, aprovechándolo, puedo hacer la parábola de una granada. Si te das cuenta en el *Livingstone*, todo lo que el personaje dispara, hasta el puñal, es parabólico. El puñal sale un poco más recto, pero todo está basado en el algoritmo parabólico de la puñetera pértiga.

La impronta de la dificultad de *Livingstone* es de Abel Ruiz, hermano de Pedro. Creo que fue el primer juego de Opera al que tuvimos que poner la palabra 'Opera', todas las letras pulsadas a la vez, para que tuviera vidas infinitas... Abel tuvo mucho que ver con *Livingstone*: él era quien me marcaba la dificultad, a mí y a mi grafista Carlos Díaz de Castro... Pero es que además, Abel era un crío. Debía tener 17 años entonces, ¡no podía estar allí! (*risas*). El tío tenía tanta pasión, que Pedro se lo traía a Opera cuando yo estaba haciendo *Livingstone*, a Abel le gustó, y me dijo: 'trae, yo te lo pruebo', y Abel me decía: 'más difícil'. Yo le decía, ¡te estás pasando! Y él me contestaba: 'apura un poquito más ahí el salto con la pértiga, que si saltas cuando pasas a la cueva, hay que esperarse un poquito y...' (*risas*). La dificultad extrema de *Livingstone* es cosa de Abel. Y de hecho hay cosas que no le hice caso, porque me parecía ya absolutamente exagerado... Yo le decía: demuéstrame que puedes pasar de aquí. ¡Y pasaba! (*risas*). Evidentemente, no siempre desde el principio; en Opera teníamos nuestras técnicas para ir a una pantalla determinada y seguir desde ahí. Yo podía estar una mañana intentando pasarme algo, pero Abel llegaba, y lo conseguía al primer intento o al segundo.



Y *Livingstone* funcionaba con una barra de progreso que lo dificultaba todo todavía más: había que ajustar esa barra en un cuarto y pico para disparar la granada donde tú querías. Abel siempre apuraba, encontraba un resquicio, un hueco, una forma… Y lo conseguía».

También hay una explicación para el sorprendente final de *Livingstone, Supongo*, uno de los más absurdos, desasosegantes y divertidos de cuantos nos hemos topado en toda nuestra vida de jugadores ochenteros… Y noventeros, y sucesivos: «No había memoria», aclara Morales. «No se podía hacer NADA. Y no era una cuestión de 'lo dejamos preparado para una segunda parte'; eso no se estilaba en la época. Eso vino mucho después, en las películas, y en el cine... Yo ya no podía meter un byte más de memoria en el juego. A cada pantalla que hacíamos, me iba faltando cada más memoria, y yo decía: 'no llegamos al templo. Nos hemos pasado con la cueva, y los troncos… Que los tronquitos caigan por la catarata. De eso tengo la culpa yo. Y era más, y más, y más… Yo ya no sabía de dónde sacar más memoria. ¡Y había que hacer un final! Y en esa estructura que teníamos de comer siempre juntos y hablar de gilipolleces, y meterse unos con otros en plan sano, les conté: 'para *Livingstone* no hay memoria, no puedo hacer nada'. Pues yo no sé a quién se le ocurrió ese final: 'pues que llegue el explorador, y le pregunte al otro: ¿Livingstone, Supongo? Y responda: NO. Y pum, se acabó, ¡y nada más!' Lo dijimos en aquella comida, y alguien dijo, 'hostia, va a ser un poco duro que nuestro primer juego termine así'. Pero yo dije: '¡A mí me encanta! Lo voy a programar, porque eso sí me cabe. Yo creo que me entró el 'no' (*risas*)».

«Un trozo del código original de *Livingstone, Supongo*. De cuando el explorador elige la pértiga», explica José Antonio Morales.



```
;*-------------------------------------------------------
;*'liv_dispa'..........ha tocado fuego
;*.......................................................
    public  liv_dispo
liv_dispo:
    ld  a,(tiowo)
    bit FUE,a
    jr  nz,liv_dis1      ;ya esta en marcha el contador
    xor a
    ld  (var_fuer),a
liv_dis1:
    call    incr_fue
    call    copy_dir
    bit PERT,(ix+USER2)
    jr  nz,con_per       ;ESTA con la pertiga
    bit LATI,(ix+USER2)
    jr  nz,con_lat       ;ESTA con el latigo
    ret
;*-------------------------------------------------------
;*'con_per'..........imagen del livi con la pertiga
;*.......................................................
con_per:
    ld  a,(ix+ACCI)
    or  a
    ret nz
    call    puc_sac_per
    ret c
    res RUTPRI,(ix+DANV)
    ld  (ix+ACCI),3
    ret
;*-------------------------------------------------------
;*'con_lat'..........imagen de livi con el latigo
;*.......................................................
con_lat:
    ld  a,(ix+ACCI)
    or  a
    ret nz
```



«En la primera oficina de Opera en la Plaza del mismo nombre. Se pueden ver en la foto los terminales Unix de nuestro PMDS, y los teclados de hierro. En la pared enfrente mía hay un dibujo de Forges que dice: '¿El Doctor Livingstone, Supongo?' Imagináis por qué lo coloqué en ese sitio, ¿no? Al fondo, Pedro Ruiz»

Livingstone, Supongo, versiones MSX2 y Amstrad CPC. Un juego que, por su extrema dificultad, por lo variado de su desarrollo y en virtud de la sorprendente manejabilidad y posibilidades del personaje que en el título controlábamos, proporcionó pesadillas y gozo a partes iguales.







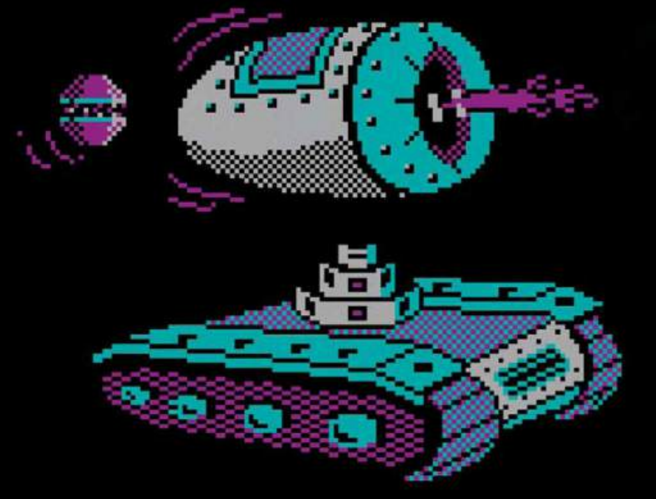
DESDE RUSIA CON AMOR

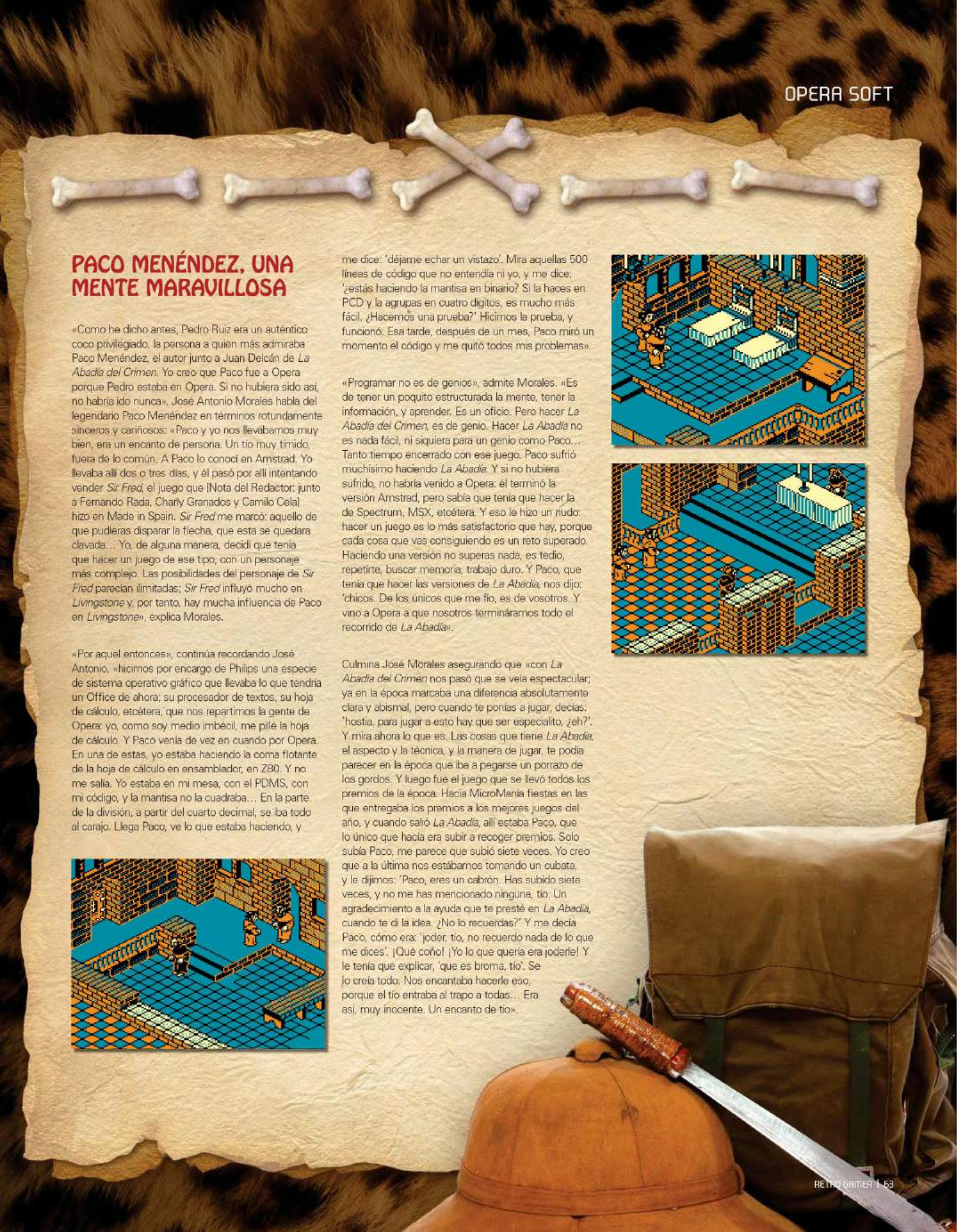
«En Opera, al mismo tiempo que *Livingstone*, se empezaron tres proyectos», explica José Luis Morales. «'Roma', que no se publicó, *Cosa Nostra* de Paco Suárez, que vendió muy poco, y *The Last Mission*, que lo hizo Pedro Ruiz. Es un juego que tampoco tuvo mucho tirón, pero del que sorprendentemente hemos descubierto, que en Rusia hay un pueblo o varios pueblos en una zona determinada, en los que si no conoces The Last Mission te pueden deportar a Siberia (*risas*). Nos hemos enterado hace un año. A Pedro Ruiz le escribieron de Rusia para decirle que es como un héroe de aquella zona. *The Last Mission* allí tuvo la repercusión que tuvo; y eso que de este fue también Abel el 'beta tester', y puso la cosa complicada, complicada… A Pedro le han mandado fotografías en escuelas rusas decoradas con pósteres del juego; no sé si por la cuestión bélica, o porque alguien lo pirateó y lo tuvieron todos los de aquella zona… A Pedro esto le ha supuesto una inyección enorme en el ego: yo le digo 'eres serio, pero con esto estás contento, jodío…' (*risas*)».





The Last Mission, versión PC (arriba) y la muy poco vista versión programada para Amstrad PCW (abajo).





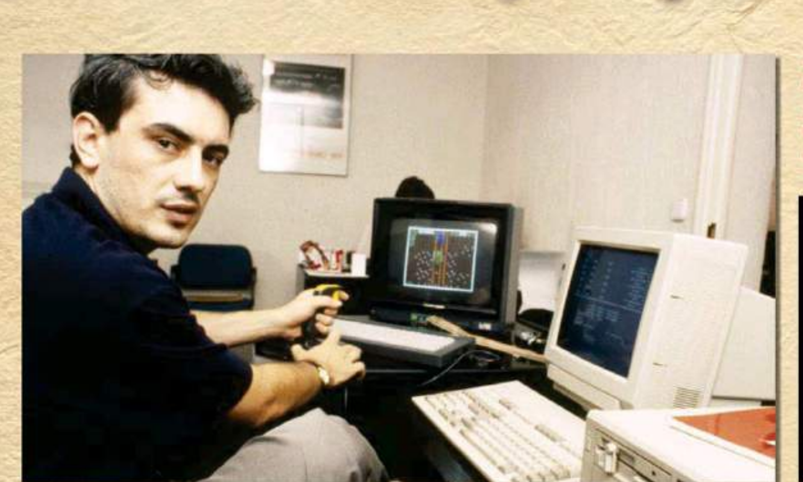
PACO MENÉNDEZ, UNA MENTE MARAVILLOSA

«Como he dicho antes, Pedro Ruiz era un auténtico coco privilegiado, la persona a quien más admiraba Paco Menéndez, el autor junto a Juan Delcán de *La Abadía del Crimen*. Yo creo que Paco fue a Opera porque Pedro estaba en Opera. Si no hubiera sido así, no habría ido nunca». José Antonio Morales habla del legendario Paco Menéndez en términos rotundamente sinceros y cariñosos: «Paco y yo nos llevábamos muy bien, era un encanto de persona. Un tío muy tímido, fuera de lo común. A Paco lo conocí en Amstrad. Yo llevaba allí dos o tres días, y él pasó por allí intentando vender *Sir Fred*, el juego que [Nota del Redactor: junto a Fernando Rada, Charly Granados y Camilo Cela] hizo en Made in Spain. *Sir Fred* me marcó: aquello de que pudieras disparar la flecha, que esta se quedara clavada... Yo, de alguna manera, decidí que tenía que hacer un juego de ese tipo, con un personaje más complejo. Las posibilidades del personaje de *Sir Fred* parecían ilimitadas; *Sir Fred* influyó mucho en *Livingstone* y, por tanto, hay mucha influencia de Paco en *Livingstone*», explica Morales.

«Por aquel entonces», continúa recordando José Antonio, «hicimos por encargo de Philips una especie de sistema operativo gráfico que llevaba lo que tendría un Office de ahora; su procesador de textos, su hoja de cálculo, etcétera, que nos repartimos la gente de Opera: yo, como soy medio imbécil, me pillé la hoja de cálculo. Y Paco venía de vez en cuando por Opera. En una de estas, yo estaba haciendo la coma flotante de la hoja de cálculo en ensamblador, en Z80. Y no me salía. Yo estaba en mi mesa, con el PDMS, con mi código, y la mantisa no la cuadraba... En la parte de la división, a partir del cuarto decimal, se iba todo al carajo. Llega Paco, ve lo que estaba haciendo, y me dice: 'déjame echar un vistazo'. Mira aquellas 500 líneas de código que no entendía ni yo, y me dice: '¿estás haciendo la mantisa en binario? Si la haces en PCD y la agrupas en cuatro dígitos, es mucho más fácil. ¿Hacemos una prueba?' Hicimos la prueba, y funcionó. Esa tarde, después de un mes, Paco miró un momento el código y me quitó todos mis problemas».

«Programar no es de genios», admite Morales. «Es de tener un poquito estructurada la mente, tener la información, y aprender. Es un oficio. Pero hacer *La Abadía del Crimen*, es de genio. Hacer *La Abadía* no es nada fácil, ni siquiera para un genio como Paco... Tanto tiempo encerrado con ese juego. Paco sufrió muchísimo haciendo *La Abadía*. Y si no hubiera sufrido, no habría venido a Opera: él terminó la versión Amstrad, pero sabía que tenía que hacer la de Spectrum, MSX, etcétera. Y eso le hizo un nudo: hacer un juego es lo más satisfactorio que hay, porque cada cosa que vas consiguiendo es un reto superado. Haciendo una versión no superas nada, es tedio, repetirte, buscar memoria, trabajo duro. Y Paco, que tenía que hacer las versiones de *La Abadía*, nos dijo: 'chicos. De los únicos que me fío, es de vosotros. Y vino a Opera a que nosotros termináramos todo el recorrido de *La Abadía*».

Culmina José Morales asegurando que «con *La Abadía del Crimen* nos pasó que se veía espectacular; ya en la época marcaba una diferencia absolutamente clara y abismal, pero cuando te ponías a jugar, decías: 'hostia, para jugar a esto hay que ser especialito, ¿eh?'. Y mira ahora lo que es. Las cosas que tiene *La Abadía*, el aspecto y la técnica, y la manera de jugar, te podía parecer en la época que iba a pegarse un porrazo de los gordos. Y luego fue el juego que se llevó todos los premios de la época. Hacía MicroManía fiestas en las que entregaba los premios a los mejores juegos del año, y cuando salió *La Abadía*, allí estaba Paco, que lo único que hacía era subir a recoger premios. Solo subía Paco, me parece que subió siete veces. Yo creo que a la última nos estábamos tomando un cubata, y le dijimos: 'Paco, eres un cabrón. Has subido siete veces, y no me has mencionado ninguna, tío. Un agradecimiento a la ayuda que te presté en *La Abadía*, cuando te di la idea. ¿No lo recuerdas?' Y me decía Paco, cómo era: 'joder, tío, no recuerdo nada de lo que me dices'. ¡Qué coño! ¡Yo lo que quería era joderle! Y le tenía que explicar, 'que es broma, tío'. Se lo creía todo. Nos encantaba hacerle eso, porque el tío entraba al trapo a todas... Era así, muy inocente. Un encanto de tío».





«En plena faena con Mot», explica Morales a propósito de la fotografía. Y se extiende al respecto: «Con Mot disfruté mucho haciendo la gestión de las ventanas tipo cómic, y con la historia. Es uno de mis favoritos»

LAS REGLAS DEL JUEGO

Opera tenía su forma de trabajar, y eso se notaba en sus creaciones. Morales nos ilustra al respecto: «lo que más nos diferenciaba y más se notaba de nosotros, es que teníamos un sistema de trabajo muy bien montado. Paco Suárez, a lo que se dedicó sobre todo es a hacer un sistema al que llamamos 'Graf', en el que trabajaban todos los grafistas y que nos exportaba una biblioteca compatible con Spectrum, Amstrad, etcétera. Para programar, Pedro nos decía: 'piensa todo el código, escribe todas las funciones vacías, y luego las rellenas'. También pusimos unas reglas encaminadas a mantener la marca, y es por ese motivo que yo no soy conocido; nunca firmamos los juegos, queríamos que lo que se apreciara fuera la marca. Quizá, el gran problema de Opera era que antes que en el guión, nos centrábamos en incorporar algo que técnicamente modificara lo anterior. Por ejemplo, yo cuando hice *Mot*, se me puso por los huevos hacer un juego que fuera como un cómic. Era injugable. ¡No había Dios que lo jugara! (*risas*). Técnicamente era un desafío, dividir aquello en ventanas, y que se abrieran por proximidad y se cerraran; pues tira para adelante, vamos a hacerlo, nadie te decía 'no lo hagas'; ¿Que luego MicroManía me pegaba una hostia? Bueno, pero yo me lo pasaba bien. Eso es un error desde el punto de vista comercial, pero es lo que había. Yo me defino como una persona más técnica, me gustaban más los desafíos técnicos que la parte de entretenernos mucho con la idea; por ejemplo, hice *Mutan Zone* porque quería hacer algo en lo que te persiguiera un bicho, detrás de ti todo el rato. Veía una película de alienígenas o algo, y hala, un juego. *Gonzzalezz*, que lo hizo Ángel Zarazaga. Ángel llegó un día en una comida, y dijo que estaba falto de ideas. Y vimos en la televisión un mejicano tirado en una tapia, durmiendo. Y alguien dijo: '¿y un juego de un tío que quiere dormir?' Y hala, un juego de un tío que solo quiere dormir. Eran unas paridas como si te hubieras fumado algo: alguien que tenía una idea, y los demás eran fáciles de convencer. A nosotros la parte comercial nos tocaba los cojones... Acababa de salir la película Lady Halcón, fuimos a verla al cine, salimos pajeaos. Y Gonzo y yo dijimos: hay que hacer un juego con esto. Y salió *Sol Negro*».

«Gonzo». Morales para repentinamente en este punto, acto seguido suelta una carcajada, y después continúa con su narración: «Gonzo es el más curioso de todos. Yo creo que decidió un día que iba a trabajar en Opera sin conocernos. A Gonzo no había Cristo que lo parara (*risas*). Se presentó un día allí con el pirata más grande de la época, con Abraxas. ¡Que nos estaba pirateando nuestros juegos, el cabrón, y se presenta allí! Como éramos duros con nuestras protecciones, una que hizo Pedro, que decíamos que iba a durar toda la vida... Y Gonzo la había desprotegido. Nos demostró que lo había hecho. Le preguntamos, '¿pero tú sabes programar?' 'No, me contestó'. 'Pero, ¿sabes dibujar?' Joder. Sabía dibujar que te cagas. Imaginación, lo que quieras. Su padre es director de cine (Nota del redactor: Gonzalo Suárez, quien dirigió La reina anónima, Don Juan en los Infiernos o Remando al viento, entre muchas otras), y algo tuvo que heredar el chico porque en acción era sorprendente. Y como él decidió quedarse, nosotros no se lo impedimos (*risas*). Vino con una idea que se llamaba *Goody*. Yo me senté con él, y tengo que reconocer que pensé: 'este me va a hacer perder el tiempo', y no. Lo hicimos con el motor de *Livingstone*. Había algo en esa época; o tuvimos mucha suerte, o la gente que venía ya estaba preparada mentalmente para hacer eso... Porque un tío que no sabía ensamblador, y que hiciese *Goody* con cuatro ayudas... Y cuando se incorporó, ya le podías encargar cualquier cosa».

Morales se extiende algo más hablando sobre otro de sus juegos más recordados: *Livingstone II*. Sobre este, José Antonio explica que «pasó mucho tiempo desde que salió la primera parte y se lanzó este. Pero en *Livingstone, Supongo*, tenía un empeño: que hubiera un águila que te estuviera puteando. Si no había bastante (*risas*), que un águila te capturara. Se me ocurrió en una comida, claro. Yo a Carlos le daba mucho la chapa diciéndole: 'el águila esta la tenemos que meter en algún juego. Me apetece mucho meter un pajarraco, que tenga un nido, y que vaya a por el tío y se lo lleve



al nido. Que hayas llegado a las cuevas, venga el águila, y te lleve al principio del juego. Que la puta águila de los cojones le joda la vida al que juegue'. Y Carlos me dijo: 'coño, y en vez de pensar una cosa nueva, ¿por qué no haces eso con lo que te quedaste con las ganas? Un *Livingstone II* en los escenarios que nos faltaron por meter en *Livingtone, Supongo*, un poquito mejorado gráficamente...' E hicimos *Livingstone II*».

«Y luego vino la gran crisis», recuerda Morales no sin cierto tinte de amargura. «llegaron las consolas, y con todo, también nos divertimos mucho en aquella etapa final: hicimos *La Colmena*, por hacer una cosa erótica; fue una gilipollez muy gorda. Decidimos hacer un juego de mesa. Había un juego en la época llamado 'La Pirámide' que triunfó mucho y que funcionó muy bien, entre parejas que se lo pasaron muy bien bebiendo copas y haciendo el gilipollas. Llamamos para pedir los derechos de aquel juego, y nos pidieron 10 millones de pesetas o algo así. ¡Para un videojuego! Carlos y yo pensamos una tontería de preguntas, y lo ilustró Alfonso Azpiri con unos gráficos muy simpáticos. Vendimos poco pero nos lo pasamos bien... Como siempre (*risas*). Y, finalmente, estuvimos haciendo durante muchísimo tiempo un proyecto precioso para la ONCE, para niños sordomudos: 42 pequeños videojuegos para niños sordos. Muy divertido, para que aprendieran a leer. Me lo pasé como los indios, pero fue lo que me terminó de quemar porque fueron dos años de trabajo, decidimos cerrar...Y cuando cerré Opera, fui a un poblado de gitanos y les di cinco spectrums, diez Amstrads... Todo el material que teníamos. Eran herramientas de trabajo; no habiendo trabajo, ¿para qué quería yo todo aquel material?»

Preguntamos finalmente a José Antonio Morales por aquellos juegos que le marcaron, por su juego 'menos favorito' de Opera, y por su preferido de los títulos lanzados por la siempre ilustre competencia española en la Edad Dorada. Sus respuestas son claras y directas, y mientras contesta, filtra algún dato sorprendente y desconocido: «*Revenge of the Mutant Camels*, el primer juego que cargué en mi Commodore 64 en mi pueblo. Me recuerdo pensando 'cómo cojones se pintan estas rayitas en la pantalla'. Segundo, 'cómo cojones se hará la musiquita esta' y tercero, cuando vi el juego me dejó... Fuera de juego. Es al título al cual más he jugado, y al que tengo más cariño. Y bueno, está el juego que más te marca y que más cariño tienes, y luego el juego que te hubiera gustado hacer, con el que piensas 'por qué no habré tenido yo esta idea'. Yo hubiera venido a este mundo a tener dos ideas, y me hubiera muerto a gusto: una, *Tetris*, y otra, el cubo de Rubik, son las dos cosas que más me han maravillado más en el mundo como ideas. Cuando vi *Tetris* me descolocó. Simple, que se puede hacer en campeonatos de un cuarto de hora, el juego en sí, y su musiquita. Cómo enganchó a la gente.



«De izquierda a derecha: Ángel, Alberto, Paz, José Ramón, Carlos, Gonzo, José Antonio... Celebrando 'algo'. ¿Un cumpleaños, el lanzamiento de un juego?»

Es difícil decidir qué juego de Opera es mi 'menos favorito'. Pero me mojo: el único que no publicamos, 'Roma'. Se quedó en el tintero, ya que realmente teníamos preparados cuatro para la puesta de largo: *Livingstone, Supongo, Cosa Nostra, The Last Mission* y 'Roma'.

Y bueno, realmente no fue el único. Hubo otros dos que no vieron la luz en la época final de Opera: un billar-golf con obstáculos que estaba haciendo con Gonzo y que se quedo en ciernes. Y 'Chester Flecher', un paparazzi gamberrete que desarrollaba su actividad en la Marbella de la 'Jet'. Para este juego, Carlos realizó unas caricaturas de los personajes de la época que eran geniales. Las caras tenían 14x18 píxeles y se reconocía a los famosos. Cuando hacía un personaje, lo enseñábamos y tenían que adivinarlo más de la mitad del personal de Opera para que entrara a formar parte del juego. Tengo los gráficos en el antiguo 'Graf' de Opera y no puedo sacarlos, pero algún día saldrán de su retro-formato para que puedan ser vistos o utilizados...

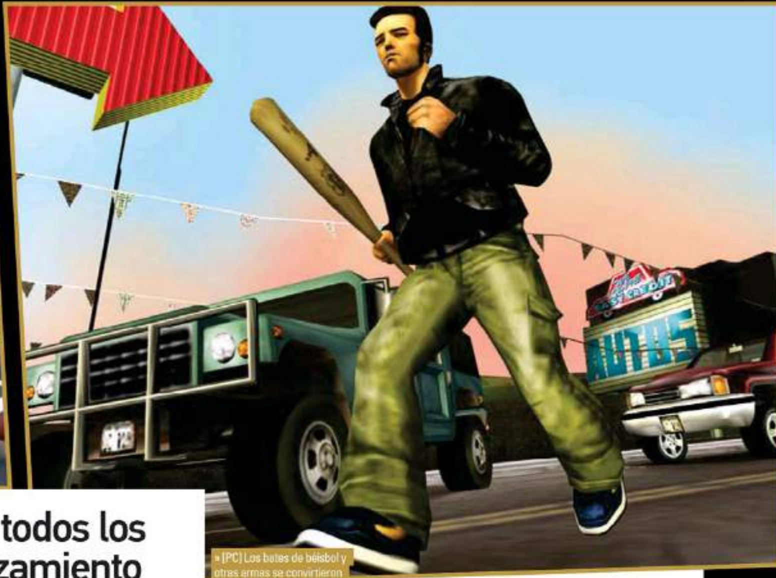
Y mi juego favorito de la competencia española, ya te lo puedes imaginar: *Sir Fred*».






grand theft auto III
ASÍ SE HIZO


» [PS2] Robar un coche era parte integral de *GTA III*, una más realista y cruda que la de sus antecesores en dos dimensiones.


» [PC] Los bates de béisbol y otras armas se convirtieron en seña de identidad de la serie, junto al robo de coches y el humor negro.

Grand Theft Auto V pulverizó todos los récords de ventas con un lanzamiento espectacular. Pero, se pregunta David Crookes, ¿ha superado en impacto a GTA III, el juego que lo cambió todo?

4 de marzo del año 2000. Cientos de miles de personas salen de la cama con un hormigueo. Tras una triunfal campaña de reservas, hoy es el día para recoger la que, a la larga, será la consola más vendida de la Historia: PlayStation 2. Sony afianza su dominio con la sucesora de la máquina que rompió el duopolio de Nintendo y SEGA. El futuro está al alcance de los dedos...

En realidad, mediaba un abismo entre lo que vendió Sony —un puñado de inventos de marketing para hundir a una Dreamcast que les adelantó en las tiendas— y lo que ofrecieron los primeros meses de PlayStation 2. La primera hornada de juegos no destacaba y el público estaba más dispuesto a utilizar la consola como reproductor de DVD que otra cosa. Todo aquello dejaría de ser así con el cambio de año: 2001 trajo bajo el brazo títulos novedosos, que tocaron el primer techo técnico de la consola. Uno de ellos hizo que el gran público se percatase, no ya de que existía PS2, sino de que los videojuegos, en general, seguían vivos y ya no eran cosa de críos. Era *Grand Theft Auto III*.

'Por fin', exclamaron los desarrolladores de DMA Design con alivio, 'podemos quitarnos el corsé y hacer el juego que siempre deseamos'. Alan Campbell, que también metió mano en los dos primeros juegos *GTA*, era uno de esos desarrolladores. «Nuestra intención era que *Grand Theft Auto III* fuese el juego que el original siempre quiso ser», declara.

Campbell se atropella al hablar de aquel controvertido debut inicial, sacando a relucir sus enormes ambiciones incluso con la primera entrega. *GTA* era algo «nuevo, liberador y divertido», armado con «humor irreverente». Habla con tanta pasión del origen, que oyéndole parece que el primer juego no tenía ninguna


» [PC] Los coches-patrulla tienen un esquema de color distinto a los neoyorquinos, decisión tomada después del 11-S

La gente se quedaba hasta tarde en el estudio para jugarlo. Es algo muy poco habitual...
Alan Campbell

pega. Pero sí, Campbell, como tantos otros, quería verlo en un entorno tridimensional, algo que PlayStation 2 hizo posible. «Pasar todo lo bueno de los dos primeros a 3D era el paso lógico», cuenta Campbell. «De pronto, la inmersión en el juego era mucho mayor».

Con dos *GTA* en su lista de logros, los miembros del estudio contaban con la experiencia suficiente para acometer tal empresa. En 1999, el equipo había recibido un voto de confianza —y dinero— enorme por parte de Take-Two, que absorbió la casa madre de DMA, BMG Interactive (más conocida como Rockstar Games desde entonces). La reconversión tras la compra de Take-Two implicaba que Rockstar y DMA se convertirían en «la pareja perfecta», como señaló Take-Two tras la absorción. Y, sobre todo, que Dan Houser, fundador de Rockstar, tomaría el control del nuevo *GTA*. Houser quería que *GTA III* tuviese un aire cinematográfico, insuflando nueva vida en las mejores partes de los *GTA* anteriores. Rockstar licenció el motor RenderWare de Criterion Games y el equipo se puso en marcha.

Había una idea muy clara de qué juego querían. Houser contaba que el documento de diseño marcaba la creación de una ciudad posindustrial y contemporánea, una urbe genérica que pudiese encajar en la Costa Este norteamericana y en la que cualquier cosa pudiese pasar. Con el tiempo, descubrieron que ese documento señalaba a una versión ficticia de Nueva York, algo que nunca se vio como un problema, sino como un aliciente: Houser creía que el paralelismo con una ciudad real haría que el equipo lo tuviese más fácil para ese objetivo secundario de crear sensación de vida urbana.

Aunque algunos jugadores lamentaron el salto a los polígonos, Houser creía que la nueva dimensión debía trascender más allá de los gráficos. Tenía que sentirse como algo real. Tenía que sonar realista. Tamaña ambición aparecía ya en los primeros borradores del guión. «Uno de los atractivos de *GTA III* era la idea de jugar en el mundo real», explica Brian Baglow, guionista durante los tres primeros meses de desarrollo. «La fecha de lanzamiento estaba prevista para otoño de 2001, y nuestra intención era que el juego se ambientase en ese período. ▶



LOS DATOS

- **COMPAÑÍA:** ROCKSTAR GAMES
- **DESARROLLADOR:** DMA DESIGN
- **LANZAMIENTO:** 2001
- **PLATAFORMAS:** PC, PS2
- **GÉNERO:** ACCIÓN EN MUNDO ABIERTO


» Alan Campbell dejó la serie tras *Vice City* para hacerse escritor. Búscale en www.alanmcampbell.co.uk.



» [PC] La versión para PC llegaría un año después, en 2002.



Éramos varios guionistas porque el equipo de *GTA III* estaba creciendo sobremanera. Había muchas pruebas de estrés con RenderWare, muchos prototipos, mucho de todo. Era un empeño descomunal». Baglow, sin embargo, señala que el tono general, ese humor negro y ese puntito subversivo, estaban ahí desde el primer día. «A eso me dedicaba yo con el guión, durante tres meses, más o menos lo que tardó el estudio en trasladarse de Dundee a Edimburgo», señala.

La primera escena, con Claude intentando culminar su atraco al Banco de Liberty City, frustrado por la traición de su cómplice Catalina y pasando 10 años entre rejas, establecía ese tono de forma indudable. Parecía algo sacado del cine, antesala de un descenso a los bajos fondos, con Claude tratando de recuperar su posición al servicio de la Yakuza liderada por Asuka Kasen. Su tono, tan sombrío como exótico, junto a esa sensación de que no podías anticiparte a la historia, marcaba un juego repleto de personalidad en su presentación y en los habitantes de ese mundo virtual.

De hecho, el equipo sí tomó referencias del mundo del cine. «Reservoir Dogs se estrenó justo tras nuestro primer *GTA*. Aprendimos mucho de sus conceptos, y de otras películas como *Payback*, con Mel Gibson», explica Baglow. «Barajamos varios estilos: ¿queríamos un tono guay y con estilo, como el de *Pulp Fiction*? Llegué a escribir a Tarantino para que le echase un ojo al juego. Nunca contestó».

> **“ Coger lo mejor de los dos juegos anteriores y llevarlo a las 3D era el paso más lógico ”**
> Alan Campbell

El primer juego había traído consigo mucha sangre nueva al desarrollo, un grupo de titanes motivado a estas alturas por la ambición de aprender a crear una ciudad viva. El equipo original —cohesionado por el programador jefe, Keith Hamilton— se enfrentaba con valentía a este nuevo reto, inasequible para novatos: la primera metrópolis abierta y realista.

Los veteranos pronto cogieron velocidad de crucero y el desarrollo transcurría sin excesivos reveses. Se experimentaba bastante —se probó hasta un look de dibujo animado al principio, que pronto se dejó de lado— mientras debatían sobre el nivel de violencia, algo que no preocupaba a Houser, que señalaba al resto que no estaban haciendo nada que no se viera habitualmente en cine o tele. Houser aseguró tiempo después que su juego era menos violento que cualquier pegatiros en primera persona.

«No tardamos mucho en ver nuestros primeros modelos de jugadores y de coches pululando por una rudimentaria maqueta de la ciudad con unos pocos bloques de edificios», cuenta Campbell, que recuerda la velocidad a la que avanzaba el asunto en cuanto los artistas empezaron a añadir más modelos y texturas. «Desarrollamos la IA para que los policías y el resto de personajes reaccionaran ante tu presencia, mientras los diseñadores de niveles escribían misiones cada vez más complejas».

Al igual que sus predecesores, *GTA III* quería darle al jugador un entorno en el que pudiese hacer lo que quisiera: la libertad de acción era una característica primordial del título. Podías tirar un coche por un puente o dedicarte a atropellar peatones. Campbell señala que el equipo no quería quitarle al jugador ninguna de estas posibilidades y, como él mismo dice, «el nombre de Liberty City era muy adecuado».

La producción avanzaba gracias, otra vez, a esa claridad inicial sobre el juego que estaban pariendo. «La mayor parte de los conceptos que no aparecen en los *GTA* fueron rechazados durante el desarrollo de las primeras entregas», explica Campbell. «En el documento del *GTA* original figuraba la opción de jugar como poli. Lo desechamos porque era mucho más divertido ser un criminal. Hasta nos planteamos meter zombis, pero ya no daba tiempo en esa fase del desarrollo. Si retrocedemos aún más en el tiempo, te diré que *GTA* se pensó en principio como un juego de dinosaurios. Teníamos un buen motor, basado en un algoritmo de distorsión, pero era bastante limitado. No servía para crear volcanes o junglas, pero era perfecto para entornos urbanos. Por eso el ejecutable del primer juego se llamaba dino.exe».

Para *GTA III*, todo esto se resumía en que todo el equipo estaba en la misma onda, trabajando como un solo hombre. El ambiente en las oficinas de desarrollo de DMA Design era eléctrico, cada desarrollador entusiasmado con el título. Todo esto apoyado por el dinero de los inversores que entraba por la puerta.

» [PS2] Claude era un criminal sin escrúpulos, uno de los aspectos más atractivos del juego: tan libre como amoral.

» [PS2] DMA Design optó por una dirección artística que fuera macarra y elegante a la vez.



Por qué Grand Theft Auto III no tenía online



Los menús de la versión para PC de *GTA III* presentan opciones para multijugador. Porque, durante un tiempo, o eso le dijo Rockstar a la comunidad, hubo planes para incluir un multi en *GTA III*. Planes que se abandonaron para terminar en tiempo récord *Vice City*, y porque el equipo no creía que pudisese crear un modo en condiciones con la tecnología y el tiempo disponible.

Al estudio, además, le preocupaba más el impacto que tendrían las 3D en sus jugadores. «En *GTA III* podrías ver de verdad lo que estaba pasando, gracias a la perspectiva de tu personaje», explica Baglow. «Podías ver como caían los policías, podías mirarles mientras les atropellabas».

Baglow nos cuenta que la violencia en 3D era algo a considerar internamente. «Hubo debates sobre la perspectiva y sobre lo que pasaría cuando el juego saliese a la venta. Pero, al igual que con los juegos anteriores y los que vinieron después, lo que siempre ha destacado ha sido sobre lo gratos que resultan sus aspectos jugables, la clave del éxito de *GTA*. No se trata de violencia o de las reflexiones sociales sino sobre crear, cada vez, un puñetero juegazo».



» [PC] La versión de PC es indudablemente superior, pero los buenos recuerdos vienen casi todos de la entrega de PS2.

«El equipo era enorme, superaba con creces al del original, con un núcleo de unas veintitantas personas —grafistas, programadores, diseñadores, productores e ingenieros de sonido— con labores diarias-, y docenas más que se implicaron de algún modo en el desarrollo», recuerda Campbell. «Y no recuerdo ni una sola discusión sobre la dirección del juego. Teníamos un concepto muy sólido y un diseño que se había pulido a fondo durante la preproducción".

Según Campbell, lo más difícil fue conseguir que los peatones y los vehículos interactuasen sin problemas, porque todos los coches eran diferentes. «Tenían las manillas en distintos sitios, asientos con diferentes alturas, ese tipo de cosas», rememora. «Había que encadenar docenas de animaciones diferentes y alterar las animaciones de referencia en el código, algo bastante delicado».

Aún así, hubo tiempo de meter detallitos singulares. Uno de los artistas, encargado de supervisar la creación de la ciudad, diseñó unas cuantas manzanas de edificios que, vistas desde el cielo, deletreaban un taco. «No tengo ni idea de si eso pasó el corte final», cuenta Campbell, que tampoco era ajeno a la gamberrada interna.

«Mi labor por entonces era programar a los peatones, y el productor me pidió que la salud del jugador aumentara cada vez que se fuera de putas», prosigue. «Era algo simple, cinco minutos de trabajo, tal vez, así que cuando terminé me dije que añadiría algo un poco más elaborado. Le pedí a los de sonido que me diesen un efecto para 'suspensión chirriante de coche' y escribí unas líneas que harían que el coche se agitase, cada vez más rápido, cuando se parase a darle al asunto. El resto del equipo pensó que era divertido, así que se quedó. Todavía recuerdo el código porque era muy procaz, con variables como 'tasa_de_empotrar'».

Durante los dos años de desarrollo, el equipo trabajó sin problemas. Entre que la historia y el diseño de misiones estaban muy bien pensados, y que el guión era poco menos que excelente, en el estudio disfrutaban probándolo. Estaban rompiendo límites y lo sabían. Y, aunque el juego no es el primero en presentar un mundo abierto sin fisuras ni pantallas intermedias (un logro que, en realidad, recae sobre *Jak & Daxter: The Precursor Legacy*, ya que *GTA III* tiene pantallas de carga entre las distintas islas de Liberty City), el éxito estaba casi garantizado.

«Las misiones eran divertidas, muy entretenidas», dice Campbell. «Recuerdo que, a partir de cierto momento, la gente se quedaba hasta la noche en la oficina para jugar. Es algo que no siempre pasa durante el desarrollo, porque vives pegado al proyecto a diario, y al jugar te da la sensación de que estás trabajando. No era el caso de *GTA III*».

Campbell cuenta que el estudio descubrió enseguida cómo integrar ciertos aspectos del juego. «En cualquier gran proyecto hay ocasiones en las que necesitas cosas que nadie tenía planeadas: animaciones para que un personaje haga algo específico, sonidos extra, texturas especiales o efectos de las armas, refinar la IA, etcétera...»

Los estupendos diseños de sonido y música tenían lugar en otra parte del edificio, así que su proceso creativo no era visible para casi todo el resto del equipo. El director de audio, Allan Walker, grabó desde cero el desagradable sonido que hace un peatón atropellado. El productor principal de música, Craig Connor, recuerda aplastar fruta y pollo crudo para conseguir el efecto.



» [PS2] La parodia referencial es parte del estilo Rockstar: en Liberty City existe una oficina del estudio, que hasta se usó para promocionar el juego.



GRAND THEFT AUTO - 1997
GRAND THEFT AUTO: LONDON (1969) - 1999
GRAND THEFT AUTO: LONDON (1961) - 1999
GRAND THEFT AUTO 2 - 1999
GRAND THEFT AUTO III - 2001
GRAND THEFT AUTO: VICE CITY - 2002
GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS - 2004
GRAND THEFT AUTO ADVANCE - 2004
GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES - 2005
GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES - 2006
GRAND THEFT AUTO IV - 2008
GRAND THEFT AUTO: THE LOST AND DAMNED - 2009
GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS - 2009
GRAND THEFT AUTO: THE BALLAD OF GAY TONY - 2009
GRAND THEFT AUTO V - 2013



LO MEJOR DE DMA

LEMMINGS (FOTO)
PLATAFORMAS: AMIGA, CDTV, DOS, ST, SPECTRUM, CD-I, ATARI LYNX, AMSTRAD CPC
AÑO: 1991

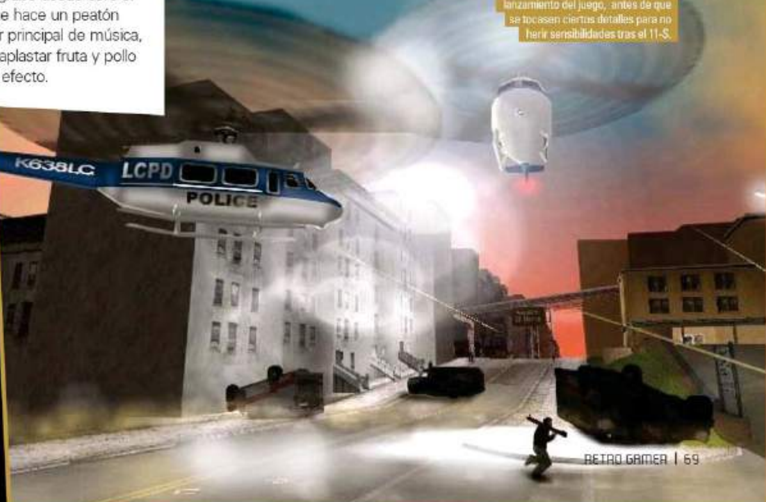
GRAND THEFT AUTO
PLATAFORMAS: PLAYSTATION, WINDOWS, GAME BOY COLOR
AÑO: 1997

BODY HARVEST
PLATAFORMAS: N64
AÑO: 1998

«Desde nuestro punto de vista, las emisoras de radio aparecieron de la noche a la mañana, prácticamente terminadas», cuenta Campbell. «De pronto contábamos con esta música excepcional, que inmediatamente elevó el juego a nuevas cotas. Creo que fue la primera vez que tuve la sensación de que aquello era algo casi terminado, para comprar en la tienda».

La presencia de actores de voz de primera también subió el listón: Frank Vincent, Michael Madsen y Michael Rapaport trabajaron hombro con hombro con Joe Pantoliano, Debi Mazar y Kyle MacLachlan. El sonido de las puertas cerrándose de golpe, los disparos, la charla de los peatones y los neumáticos quemando goma elevándose sobre la radio daban la sensación completa de una Nueva York cercana a la de Luc Sante en *Mata a tus ídolos*: peligrosa, ajetreada, vivendo en un torbellino de peligro y trapicheo por igual.

Por supuesto, la escala del mundo abierto de *GTA III* presentaba sus propios problemas. El testeo era una labor infernal: había tantos eventos que *podían* pasar, que era casi imposible ▶



» [PS2] Una captura previa al lanzamiento del juego, antes de que se tocasen ciertos detalles para no herir sensibilidades tras el 11-S.

MUNDOS ABIERTOS

Estados Unidos tiene casi el monopolio de los clones de GTA. Echa un vistazo si no nos crees…



DRIVER: SAN FRANCISCO

CIUDAD: Adivina

■ Puede que el argumento de este *Driver* fuese absurdo, pero el policía en coma que poseía coches en marcha sirvió para darle identidad propia a la serie y aportar una mecánica divertidísima, en la mejor ciudad para hacer el cabra al volante.

SAINTS ROW

CIUDAD: Detroit (casi)



■ El clon de *San Andreas* decidió distanciarse casi desde el principio de la serie de Rockstar planteándose una meta suprema: La Chorrada convertida en una de las bellas artes. Actualmente, la serie ha pasado de enfrentar a pandilleros entre Detroit y Chicago, a pelear en *Matrix* con superpoderes.



GRAND THEFT AUTO IV

CIUDAD: New York

■ El único tropezón —no en ventas, desde luego— en la serie. Es un juegazo colosal, técnicamente fantástico para la época, pero el ceñudo Niko supone un paso atrás frente al locurón de *GTA: San Andreas*. Algo que corrigieron con las dos expansiones subsiguientes, sobre todo con *La Balada de Gay Tony*.



FALLOUT: NEW VEGAS

CIUDAD: Las Vegas

■ Vale, no es un clon de de *GTA*, pero la región de Mojave de Obsidian —recuperando tantas ideas del frustrado *Fallout 3* «real»— es uno de los entornos más currados de los Estados Unidos del Videojuego, un lugar tan desolado como impredecible. Anque transcurra cientos de años en el futuro, y nos enfrente a hormigas ígneas y robots enloquecidos de los años 50. Jugad a *New Vegas*.



GTA: VICE CITY

LOCATION: Miami

■ En pocas palabras: nuestro *Grand Theft Auto* favorito, sobre todo porque clava los años ochenta con el diseño de niveles y su banda sonora. Si bien la historia es un 'grandes éxitos' de cada historia que hollywood nos ha contado, todo junto funciona maravillosamente gracias a un inteligente toque que, en ocasiones, echamos en falta en otros *GTA*. Un auténtico clásico.

SAN FRANCISCO

LAS VEGAS

LOS ANGELES

SOUTHERN BORDER



GTA: SAN ANDREAS

CIUDAD: Los Angeles

■ Sigue siendo uno de nuestros favoritos en la serie principal: los toquecitos de rol, la aparición de paracaídas y mochilas-cohete y demás excesos de Los Santos anticipaban una generación de títulos verticales, inaugurada por *Crackdown*, del exDMA (creador de *Lemmings*) David Jones.

RED DEAD REDEMPTION

CIUDAD: El Salvaje Oeste



■ Rockstar San Diego se reivindicó con *Red Dead Redemption*, posiblemente el mejor *GTA* de todos los tiempos, convertido aquí en un western apocalíptico que representaba a escala todos los escenarios del género. Puedes vivir en *Red Dead Redemption*.



SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

LOCATION: Miami

■ Un clásico de 2006. La licencia cinematográfica protagonizada por Tony Montana pidió prestado tanto del género de mundo abierto que estableció *GTA III*, que podrían confundirse las capturas de uno y otro juego. A su modo, la desarrolladora evitó muchos de los problemas que los jugadores habían encontrado en *GTA*.



EL PADRINO

CIUDAD: New York

■ Puede que *El Padrino* sea una de las mejores películas de todos los tiempos, pero el juego no llegaba tan alto. Básicamente, es un *GTA* ambientado en el mundo de Puzo y Coppola, en el que disparar, robar coches, atropellar a peatones y escapar de la policía son nuestras mejores opciones para construir un imperio criminal. Si todavía fuese una adaptación de *Scarface*...

ASSASSIN'S CREED III

CIUDADES: New York, Boston, Philadelphia

■ La tercera —quinta— entrega de la serie de Ubisoft lleva el parkour asesino a la Norteamérica independentista. El problema es que sus ciudades —Nueva York, Boston y Filadelfia— no eran precisamente metrópolis descomunales durante el período de 1754 a 1783. Lo peor del juego fue Connor, un protagonista sin carisma.


» [PS2] Los tipos duros no miran atrás durante las explosiones porque tienen que explorar una ciudad enorme.

> **“Me cabreaba cuando un probador me decía que había empotrado una limusina en una antena de radio”**
> Alan Campbell

predecir que *podría* suceder. Al ser un título no lineal, los probadores no podían intentar adivinar en qué orden lo jugarían los usuarios finales. «No puedes saber qué tipo de locuras van a llevar a cabo los jugadores para cargarse todo el trabajo con el que has diseñado cuidadosamente las respuestas de la IA a los detonantes de las misiones», dice Campbell. «Quieres que tu personaje no jugador se suba a un barco, pero llega un jugador y aparca un camión en la única pasarela de acceso. O consigue meter un coche donde nadie se había imaginado. O, simplemente, se olvida de la misión e inicia una masacre. Todo eso. Cuando las posibilidades son infinitas, no puedes planificar todas las respuestas. A veces tienes que recurrir a la vieja máxima del programador: 'espera que nadie mire y entonces arréglalo todo por detrás'. Es decir: haz trampas».

El equipo de probadores se encargó de amargarles la vida a los programadores, prosigue Campbell, dejando al descubierto los defectos de un código programado con cariño para ser perfecto, pero que se hacía añicos con un mando en las manos. «Cada semana los programadores recibíamos listas, alegremente recopiladas por los probadores, detallando todos los bugs descubiertos en un aspecto concreto», añade. «Así que tachabas cada punto, echando humo porque alguien había descubierto como lanzar una limusina contra una antena de radio, o la locura que tocase ese día. Y, durante mucho tiempo, parecía que las listas no se acabarían nunca. Hasta que empezaron a acortarse poco a poco y, un día, ya no hubo más listas: *GTA III* estaba listo».

La crítica encumbró al juego, que tuvo que retrasar su lanzamiento tres semanas tras la tragedia del 11-S, que había desbaratado todos los planes del equipo americano. Tiempo invertido en pequeños cambios: los coches-patrulla cambiaron de color para no parecerse a los familiares coches azules de la policía neoyorquina. Houser le contó a *Edge* que eliminaron una misión, retocaron un avión que parecía que pasaba a través de un edificio, y borraron ciertas líneas de diálogo de las radios. Rockstar explicó que había cambiado «el uno por ciento» del contenido tras la cadena de atentados.

Ese retraso no impidió que se convirtiese en el juego más vendido de 2001 y, más increíble aún, el segundo más vendido de 2002, en cuando entró en la serie Platinum de Sony. ¿El número uno de ese año? *Grand Theft Auto: Vice City*, un juego que entró en desarrolló en cuanto *GTA III* salió por la puerta. A pesar de vender más de 11 millones de copias, los medios conservadores y amarillistas se cebaron con él, especialmente los británicos, a los que no le importaba que una empresa del Reino Unido hubiese llegado tan alto.

«Creo que todos sabíamos que iba a triunfar», dice Campbell, despreciando esas críticas. «No podías jugar sin reírte en voz alta. Ahora pienso que debería haber comprado acciones de Rockstar». Bromas aparte, sí que hay algo que cree que deberían haber cambiado: «Tendríamos que haberle puesto al protagonista un nombre que no fuera Claude».


» [PS2] Los desarrolladores se plantearon que el juego fuese en primera persona, antes de optar por el *GTA* que conocemos hoy.

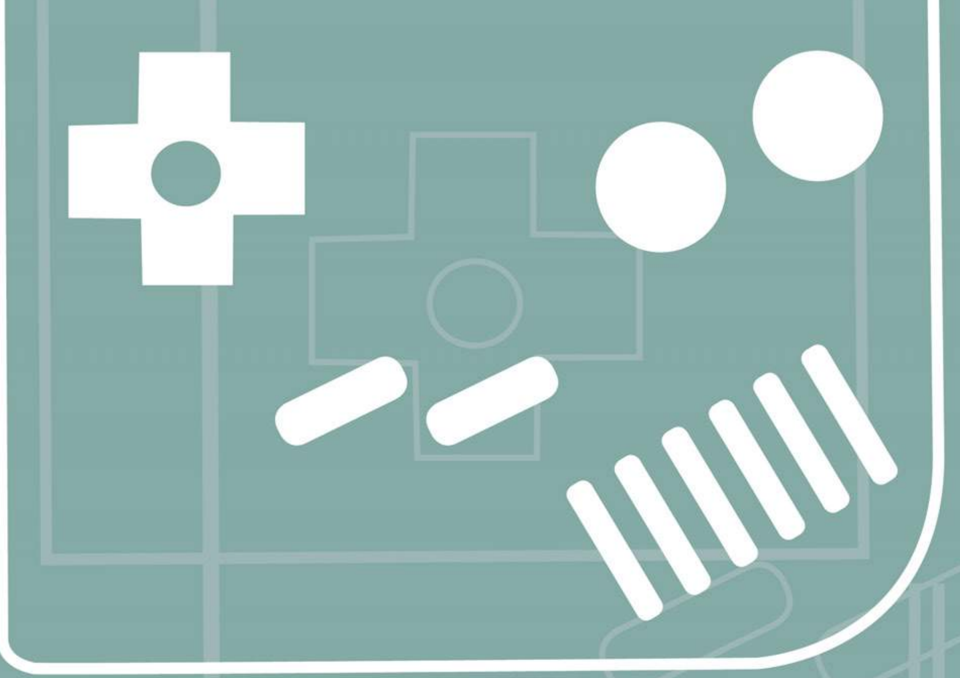

» [iOS] *GTA III* salió en iOS y Android para celebrar su décimo aniversario. Dejando aparte unos controles un poco rebeldes, es una conversión impresionante.

Agradecimientos especiales a Patricia Pucci por su ayuda para elaborar este reportaje

CONSOLAS PORTÁTILES

JUEGA DONDE QUIERAS

Por Vastard



UNA CONSOLA PORTÁTIL ES AQUEL DISPOSITIVO ELECTRÓNICO DE REDUCIDO TAMAÑO Y TRANSPORTABLE, QUE PERMITE DISFRUTAR DE TUS TÍTULOS FAVORITOS DONDEQUIERA QUE LA LLEVES. DISPONE DE JUEGOS INTERCAMBIABLES Y AUTONOMÍA PROPIA MEDIANTE ALGÚN TIPO DE BATERÍA, Y SU PANTALLA, CONTROL Y BOTONES ESTÁN INTEGRADOS EN LA UNIDAD

Con esta definición estaríamos certificando que un Table Top o una Game & Watch no son consolas portátiles, que no lo son. Éstos entrarían a englobarse en el apartado de juegos electrónicos portables, y bien merecen un reportaje propio.

En esta primera entrega del reportaje, echaremos un vistazo a lo que ha supuesto el abrupto inicio de las consolas en su modernización al sector portable, y lo complicado del parto. Empezaremos en el año 1979, donde una primigenia tecnología no podía siquiera vislumbrar lo que llegaría a significar un mercado tan importante como el sector portátil dentro de los videojuegos. Habiendo más éxitos que fracasos, repasaremos dispositivos olvidados por sus paupérrimas cifras de ventas, y mostraremos las curiosidades y nuevos datos de aquellas consolas que sí conocemos más.

Las consolas portátiles han sabido adaptarse a los tiempos en los que les tocó lanzarse, pasando de ser una amalgama de cuadrados y pitidos, a completos centros multimedia donde casi que lo menos que puedes hacer con ellas es jugar. Dentro de las diferentes consolas portátiles, la diversidad ha sino la tónica imperante de las compañías que desarrollaban su apuesta ganadora. Unas son más grandes que otras, otras están más o menos adelantadas a su tiempo, otras se preocupan de copiar al vecino para ver si se les pega algo, otras son incalificables... Pero en todas ellas lo más importante es que fueron creadas con un mismo motivo: enganchar al jugador y que éste disfrutara con su producto el mayor tiempo posible. Ardua tarea cuando veamos los resultados de ciertos esperpentos tecnológicos, pero noble al fin y al cabo.

SÚBETE AL DELOREAN, QUE EMPEZAMOS

MICROVISION 1979

ACEPTADA COMO LA PRIMERA CONSOLA PORTÁTIL DE CARTUCHOS INTERCAMBIALES DE LA HISTORIA (AHÍ ES NADA), MICROVISION APARECE UN NOVIEMBRE DE 1979 EN ESTADOS UNIDOS COMO UN DISPOSITIVO TOTALMENTE REVOLUCIONARIO PARA LA ÉPOCA, A UN PRECIO RECOMENDADO DE 39.97 $.

El panorama por entonces estaba copado por mono-juegos electrónicos de diodos de luz de Coleco y Mattel, y el año anterior (1978) Milton Bradley —MB— había lanzado Simón, que tuvo un gran éxito, alargando sus ventas durante años posteriores. Es por esto que, cuando Microvision salió a la venta para la campaña navideña del '79, fue un gran éxito y un cambio en la manera de pensar de las compañías del sector, ya que la posibilidad de cambiar de juego manteniendo el mismo dispositivo, ya era posible.

Producida por Milton Bradley —MB— y diseñada por Jay Smith, Microvision fue lanzada para aunar la disponibilidad en cartuchos de varios títulos que estaban teniendo consolas de sobremesa como Atari o Fairchild, y la portabilidad de los juegos exitosos de entonces como el *Quatterback* de Coleco. La consola de MB disponía de una pequeña pantalla primigenia LCD de 16x16, un paddle controller con «tope» de izquierda y derecha (por lo que no puede denominarse Spin controller), y la posibilidad para los desarrolladores de utilizar hasta un máximo de 12 botones por juego. La particularidad de esta consola es que la CPU no se incluía dentro de la unidad, sino que estaba integrada en cada cartucho, de ahí que existan algunas discrepancias entre los gurús sobre si denominarla o no como consola portátil, ya que la circuitería necesaria para su funcionamiento se encuentra en cada cartucho, y no puede operar independientemente, dejando la unidad para operar como pantalla y control de los cartuchos, y como batería de los mismos.

Cada cartucho presentaba su propio título y plantilla de juego para sus botones de interacción con la unidad principal. Las primeras versiones de los juegos *BlockBuster*, *Bowling* y *Connect Four* estaban diseñados con los procesadores TSM1100 y 8021, de Texas Instruments e ▶

FICHA TÉCNICA

CPU
Intel 8021/TI TMS1100

Pantalla
16 x 16 píxeles de LCD

Procesador
100 kHz

RAM
32 nybbles (16 octetos de 8 bits, integrado en la CPU)

ROM
2K

Cartucho ROM
2K enmascarados (integrado en la CPU, cada CPU de cada juego es diferente)

Sonido
zumbador piezoeléctrico

Requisitos de alimentación
Una batería de 9 voltios (TMS1100 procesadores), dos pilas de 9 voltios (procesadores Intel 8021)

F.Salida
Noviembre 1979

MICROVISION 1979

Intel respectivamente. Signetics, proveedor para MB de los procesadores de Intel, redujo la cantidad que éstos podían adquirir de la CPU 8021, por lo que se tuvieron que rediseñar estos títulos y los venideros solamente con el TSM1100. Esto, que en un principio parecía un inconveniente, derivó en una necesidad menor de consumo y en un rediseño de la unidad principal. Inicialmente, Microvision utilizaba dos pilas de 9V, y como sus nuevos cartuchos sólo demandaban el consumo del TSM1100 de Texas Instruments, los modelos de Microvision que utilizaban una sola pila de 9V suplantaron a los anteriores. Eso sí, aunque los nuevos modelos utilizaban una sola pila, MB no podía afrontar el sobrecoste que suponía cambiar el molde completo del compartimento de las baterías y la carcasa, y tampoco podía dejar a la suerte de los usuarios que éstos no respetaran la polaridad de las pilas y se sobrecalentaran, dañando la unidad, si dejaba alimentar la unidad con dos pilas cuando sólo necesitaba una. Por lo tanto, el segundo compartimento lo nombró como «batería de repuesto» y le desconectó el terminal de alimentación.

«MICROVISION SALIÓ A LA VENTA AL INCREÍBLE PRECIO DE 39.97 $»





Jay Smith, 1981

JAY SMITH III
EL PADRE DE MICROVISION

El padre de Microvision será conocido no sólo por diseñar la primera consola portátil de la historia, sino que adquirirá mayor notoriedad por ser también, unos años después, el creador de la Vectrex. Jay Smith, que fundó Western Tecnologies Inc, también era dueño de Smith Engineering, empresa privada donde registraba todas sus patentes. En su etapa de Western Tecnologies también se produjeron o programaron diversos títulos, cabiendo destacar la participación del desarrollo de Jay en el cartucho de 6 juegos para el Menacer de SEGA. En 1997, Wanderlust Interactive adquiriría las empresas del creador de Microvision y Vectrex, junto a sus servicios, pasando a llamarse en 1998 Adrenalin Entertainment, y nombrando a Jay Smith como CEO de la compañía. Hasta el año 2000, en que Adrenalin cerró, la empresa estuvo involucrada en ports y desarollos de varios videojuegos para consolas y Windows.

TÍMIDO ÉXITO

Microvision funcionó muy bien el primer año de salida al mercado, incluso se estima que se facturaron 8 millones de dólares entre consola y juegos, pero pronto el sistema empezó a flaquear. Inicialmente la consola salió al mercado con siete títulos disponibles, incluyendo *BlockBuster* en el pack de la consola, un título similar a *Breakout* o *Arkanoid*. Durante el siguiente año, 1980, MB únicamente lanzó dos títulos más, algo muy pobre para mantener a la portátil viva. Añadido a la falta de software, el hardware de Microvision adolecía de varios problemas. Principalmente la pantalla, cuyos estándares de fabricación de entonces para LCD's no se parecen en nada a los de ahora, provocaban que el líquido tuviera fugas ante un calor o presión moderados, volviendo negra la pantalla e imposibilitando ver el cartucho insertado. Tal era la obsesión en este punto, que en las instrucciones de Microvision indicaban varios consejos de uso sobre la pantalla LCD, como por ejemplo «No presionarla», o «Evitar la luz directa del sol, humedad excesiva, polvo, o juego prolongado», desaconsejando utilizarla si

«MICROVISION FUNCIONÓ MUY BIEN EL PRIMER AÑO DE SALIDA AL MERCADO, INCLUSO SE ESTIMA QUE SE FACTURARON 8 MILLONES DE DÓLARES ENTRE CONSOLA Y JUEGOS»

estas condiciones estaban presentes. Además de esto, la circuitería era propensa a descargas electrostáticas, y el teclado de membrana de la unidad no respondía muy bien ante demasiados cambios de cartuchos.

Las compañías de desarrollo de juegos no apostaron mucho por la consola, y el hardware de Microvision tampoco daba mucho de sí como para que éstos la consideraran atractiva como una consola doméstica, y en 1981, con un pírrico añadido al catálogo de dos títulos más, la portátil fue descatalogada. Muchos coinciden que Microvision se adelantó a su tiempo, ya que como se verá años después, el concepto de juegos intercambiables se convertiría en un estándar durante décadas para las consolas portátiles.

FUERA DE EEUU

La portátil de Milton Bradley, bajo el mismo sello de MB, también se lanzó en algunos países de Europa, como Reino unido, Francia, Alemania, Italia y Holanda. La unidad era prácticamente la misma, pero los cartuchos tenían algunas diferencias respecto a los de EEUU. Aunque el juego era el mismo, se permitían licencias de traducciones para el título. Los cartuchos en Europa también fueron numerados, y cada uno tenía un color característico. También se cambiaron los botones, siendo en Europa de plástico para evitar los problemas de los botones de membrana de sus versiones americanas, aunque el plástico también podía partirse con facilidad ante una presión excesiva. El packaging interno también era distinto, siendo en Europa de un plástico rojo aterciopelado, como el que se verá en esa época en distintos juegos de mesa de MB.

JUGANDO A MICROVISION

Cada juego de la portátil de MB disfruta de un modus operandi propio, aunque todos tienen el común denominador del paddle controller, aunque haya algunos que lo utilicen y otros no. Conectamos nuestras pilas (o 1 sola, dependiendo del modelo), insertamos el cartucho en los conectores superiores con cuidado y deslizamos el botón de encendido de la parte inferior. Podemos ajustar el contraste mediante una rueda situada encima de la tapa de las baterías, aunque no nos permite grandes diferencias respecto al estándar establecido. En la mayoría de los títulos es necesario elegir nivel de dificultad o velocidad, y después nos pondremos a jugar. El inconfundible sonido a pitidos de la máquina y lo rocoso de su jugabilidad nos hace pensar que han pasado demasiadas décadas como para que Microvision nos enganche demasiado tiempo, aunque nadie puede negar lo curioso que resulta interactuar con un dispositivo diseñado en 1979. Y por encima de todo, encontrar una unidad de Microvision que funcione correctamente.



MICROVISION EN VIERNES 13 PARTE 2

La primera consola portátil de la historia apareció varias veces en la película Viernes 13 Parte 2, de 1981. Los actores hacían referencia a los juegos como «Football» y «Hockey», pero ninguno de estos títulos fueron realizados nunca para Microvision; los cartuchos de los que hablaban eran *Connect Four* y *BlockBuster*. Por cierto, la chica le dice al del tupé que quien gane elige la postura, y eso que el chico hace de minusválido. Luego se fuman un porro, para flipar.

STAR TREK: PHASER STRIKE

Star Trek: Phaser Strike fue lanzado para Microvision como el primer juego de Star Trek para videojuegos, y licenciado para la película de Star Trek que se estrenó un mes después de la salida del cartucho. El juego era un matamarcianos al uso donde unos bloques con forma de «T» se suponían que eran las naves Klingon. Un año más tarde la licencia de la película con Paramount expiró, y el juego pasó a llamarse simplemente *Phaser Strike* en las posteriores ediciones.





Anuncio de Microvision en el catálogo de navidad de 1979 de la cadena Sears en EEUU

«EN LA MAYORÍA DE LOS TÍTULOS ES NECESARIO ELEGIR EL NIVEL DE DIFICULTAD O VELOCIDAD»



ENTEX SELECT-A-GAME MACHINE 1981

LA SEGUNDA PORTÁTIL DE LA HISTORIA CORRESPONDE A LA SELECT-A-GAME DE ENTEX. ESTA CONSOLA APARECIÓ EL MISMO AÑO EN EL QUE MICROVISION FUE DESCATALOGADA, 1981.

La peculiaridad de ésta, al igual que la consola de MB, es que los cartuchos incluyen también la CPU integrada, siendo la unidad una pantalla con circuitería para los mandos y las baterías. Para su funcionamiento se necesitaban 4 pilas «de las gordas», las tipo C o LR14, aunque también se daba la posibilidad de conectar una fuente de 6V a la corriente (sólo disponible por compra por correo), siendo la primera consola portátil en utilizar ambos tipos de alimentación.

A diferencia de Microvision que tenía una pantalla LCD de 16x16, SELECT-A-GAME integra una pantalla VFD (Vacuum Fluorescent Display) de 7x16, llegando a mostrar puntos (o más bien óvalos) de color azul y rojo con una luminosidad propia de este tipo de tecnología.

La portátil de cartuchos intercambiables de Entex salió a la venta al mercado en un pack con *Space Invaders 2*, y sólo cinco títulos más fueron desarrollados para el sistema, que fueron *Baseball 4*, *Basketball 3*, *Football 4*, *Pac-Man 2* y *Pinball*. A esta lista se le tendrían que haber añadido dos juegos más que fueron referenciados en algunas cajas, como «Battleship» y «Turtles», pero nada más se supo de ellos. Todos estos juegos son casi idénticos a las versiones de «maquinitas» ya desarrolladas por Entex, a los que se le añaden entreactos (secuencias cinemáticas, si se me permite la licencia, para el entendimiento general). Es muy curioso ver cómo a estos títulos se les asigna la coletilla del «2» sin ser la segunda entrega de los mismos, sino la característica de que pueden ser jugados por 2 jugadores, aprovechando los controles de la consola, que fue diseñada con esta intención. Por ejemplo, en el caso de *Pac-Man 2*, un jugador controla al fantasma y otro a *Pac-Man*, y en el caso de *Space Invaders 2* un jugador controla a los aliens y otro a la nave. Esta funcionalidad de dos jugadores no impedía que pudieras disfrutar tus cartuchos si no tenías amigos o familiares cerca, ya que también tenían modo de un jugador, donde podías seleccionar lo típico de los juegos de la época, según el título, como velocidad o dificultad.

Todos los juegos de SELECT-A-GAME venían con su propia plantilla que adaptabas a la pantalla de la consola, echándose en falta una plantilla también para los controles, donde en muchas ocasiones tendrías que recurrir al manido «ensayo y error» si en el manual del título no se hacía referencia a qué botón correspondía cada acción en el juego.

ONE YEAR WONDER

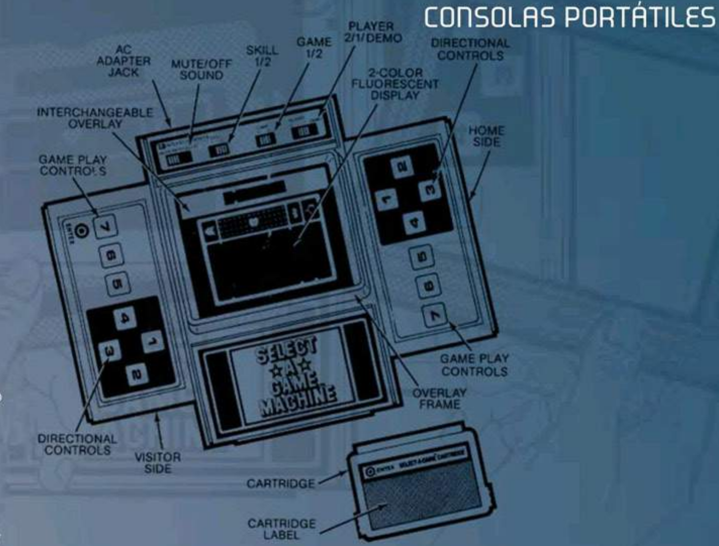
La portátil de cartuchos intercambiales de Entex duró muy poco tiempo en el mercado, ya que fue sustituida al año siguiente de su lanzamiento por la mítica y deseada Adventure Vision, una consola muy parecida a la Vectrex en concepto, pero que eliminaba la portabilidad de SAG, aunque también pudiera alimentarse con pilas. SELECT-A-GAME podríamos decir que fue la precursora y el laboratorio de pruebas de Entex para la tendencia que seguiría el mercado y que ellos ya preveían, pero que no

ENTEX, LA COMPAÑÍA

La compañía americana Entex nació en 1970 de la mano de Tony Clowes, Nicholas Carlozzi y Nick Underhill. En sus inicios produjeron juguetes, maquetas y piezas de construcción compitiendo con Lego, llamadas Loc Blocs. Años después derivaron al entretenimiento electrónico donde encontraron su sino, llegando a obtener ventas por más de 100 millones de dólares en 1980. Estas ventas no fueron fruto del azar, ya que Entex, aunque le tocó competir con un duro mercado de juegos electrónicos con Coleco, Tommy o Mattel, siempre estuvo diferenciada del resto por tener licencias más atractivas (dispusieron de la licencia de *Space Invaders* para juegos electrónicos en EEUU, llegando a vender dos millones de copias), a la par que estar enfocada por la propia compañía en sus anuncios hacia un sector más selecto de la industria. Los juegos electrónicos de Entex se podían presentar con pantallas VFD principalmente y también LED o LCD, y se diferenciaban de sus competidores por disponer, en su gran mayoría, de un selector de velocidad de juego, así como interruptores de MUTE o modo DEMO, e implementar botones y joysticks de calidad. Su incursión en el mundo de las consolas fue fugaz, con SELECT-A-GAME y Adventure Vision, llegando a fabricar unos 47 juegos electrónicos entre handheld y TableTop. Tony Clowes dejó la compañía en 1984 para fichar por Tommy, y unos meses más tarde Entex entró en quiebra y liquidó sus activos, en parte porque el mercado del entretenimiento estaba orientándose ya hacia juegos de ordenadores y consolas.

continuaron por lo limitado de su hardware y por las frías ventas obtenidas, ya que tampoco ofrecían nada nuevo porque sus juegos eran casi las mismas versiones que las ediciones «handheld».

Aunque se dice que la sucesora de SELECT-A-GAME fue la Adventure Vision, no fue así en un principio. Un prototipo continuista con el modelo de SAG apareció en la feria Americana Toy Fair del año 1981, llamado TableTop Game Machine. Este «maquinón» hace gala de la premisa estadounidense de más grande y más fuerte, colocando una gigantesca pantalla LCD de 7"x11" (unos 18x28 cm) con el sistema de juego de SELECT-A-GAME, aunando 2 jugadores en la misma consola y cartuchos intercambiables. Era tan parecida TableTop Game Machine a su predecesora, que incluso en el folleto de Toy Fair se indicaba que saldría al mercado con títulos que ya habían aparecido para SAG, como Basketball 3, Baseball 4, Pinball y Football 4, incluyendo también títulos de desarrollo nuevos como Demolition Derby, Battlefield o Galaxian 2. Nunca se supo más de este prototipo.



JUGANDO A SELECT-A-GAME

El conglomerado de interruptores de la parte superior de la consola mostraba todos los controles posibles de SAG. El interruptor MUTE/OFF/SOUND de tres posiciones encendía la consola con sonido en la posición SOUND, teniendo que apagar la portátil si queríamos el juego sin sonido ya que teníamos que pasar por la posición OFF. SKILL LEVEL 1-2 nos permitía modificar la dificultad del juego entre Amateur o Professional, y con el interruptor de GAME 1-2 seleccionábamos ciertos parámetros dependiendo del juego (más velocidad o no, por ejemplo). Por último, el PLAYER 2-1-DEMO, podíamos elegir si jugar solos o acompañados, o bien visualizar el modo DEMO donde la máquina nos mostraba una partida a dobles con la mejor representación posible de las capacidades del título que hayamos seleccionado.

Insertamos el cartucho en la parte inferior, cambiamos nuestro display de la pantalla quitando primero el marco que la recubre, y seleccionamos nuestra tecla SOUND para poner esto en marcha. Con los primeros pitidos del juego tan característicos de la época en la que se fabricó SELECT-A-GAME, nos damos cuenta de lo mucho que han avanzado los chips de sonido. La pantalla nos brinda un color rojo y azul dependiendo de lo que quiera destacar o mostrar juntando óvalos, todo muy iluminado. La jugabilidad es la misma que podamos encontrar en cualquier handheld de Entex, Coleco o Tommy, sin mucho que destacar. Por último y cuando apartamos la vista un poco de la partida y nos damos cuenta del aspecto general de la consola, desde luego que no ganaría ningún premio de diseño salvo el que otorgara Volvo en los '80, si es que existió.

LICENCIA PAC-MAN 2

El conocido juego de Namco tuvo su versión en juego electrónico con pantalla VFD de Entex (una de las versiones más fiel al Arcade), y apareció también como cartucho en SELECT-A-GAME. Justo antes del lanzamiento del título en SAG, Coleco demandó a Entex ya que éstos dispusieron finalmente de la licencia del comecocos para TableTops en EEUU. Entex tuvo que llegar a un acuerdo con Coleco y descatalogó los juegos electrónicos de PAC-MAN 2, así como los de SELECT-A-GAME que fueron puestos a la venta y dejaron de producirlo. Es curioso observar cómo Entex tuvo que poner parches de pegatinas negras en aquellas cajas donde se hacía referencia al juego del comecocos. Debido a esto, PAC-MAN 2 es uno de los títulos más raros y buscados para la fugaz consola portátil de Entex.

«EL PROTOTIPO QUE DEBERÍA SUCEDER A SELECT-A-GAME, TENÍA UNA PANTALLA LCD ENORME DE 18X28 CM»

VFD



Las pantallas de Visualizador Fluorescente de Vacío, o Vacuum Fluorescent Display en la lengua de Shakespeare, fueron muy comunes en la rápida proliferación de los '80 de las handheld y TableTops de turno, así como también las hemos visto en calculadoras, cadenas de música (equipos HI-FI, perdón), en las pantallas de precio de las cajas registradoras y relojes. Aunque son pantallas muy vistosas ya que permiten varios colores y están muy bien iluminadas, su implementación fue decayendo según se fue abaratando el coste de las LCD, además de por su mayor peso y consumo de baterías. No podemos imaginarnos un buen TableTop sin este tipo de pantallas.



EPrototipo de la sucesora de SAG, TableTop Game Machine ▲

¿Que no tengo licencia para PACMAN2? Lo tacho donde aparezca ►

GAME FEATURES INCLUDE
- ☐ Computer plays offense and defense
- ☐ 2 players or 1
- ☐ Variable skill levels
- ☐ Full playing field
- ☐ Silent or sound option
- ☐ Automatic game clock
- ☐ Electronic sound effects

Look for these game cartridges for even more excitement (sold separately):

PINBALL
BASEBALL4
FOOTBALL4
BASKETBALL3

ENTEX ELECTRONICS



EPOCH GAME POCKET COMPUTER 1984

EN EL PODIO DE BRONCE DE LAS CONSOLAS PORTÁTILES, POR FECHA DE APARICIÓN, NOS ENCONTRAMOS A GAME POCKET COMPUTER, DE LA EMPRESA NIPONA EPOCH

Allá por 1984, la GAME Pokekon, como también se le conoce a esta consola (nada que ver con Pokémon), apareció por las tiendas de Japón para empezar a dar forma a lo que vendría cinco años después con la primera portátil de Nintendo. La portátil de EPOCH se parece mucho más a las consolas venideras que a sus antecesoras en varios aspectos. Primeramente se puede destacar que los cartuchos de juego sólo incluyen eso, el juego. Nada de micropocesadores o CPU's, ya que esto lo integra la consola directamente. También encontramos para el mando una cruceta-círculo, con cuatro botones de acción y dos más que hacen las veces de Select y Start (como Famicom). Seguidamente, se observa cómo ya no se utilizan displays o plantillas para pantalla o mandos, siendo la responsable de esto la inclusión de una pantalla LCD en blanco y negro que permitía ciertos gráficos de calidad cercanos a una Atari 2600, por lo que no se necesitaban explicaciones de marcadores o vidas en una plantilla, integrándose esta información en lo que quisiera el juego mostrar. Esta pantalla tiene una resolución de 75x64 y lleva la coletilla DOT Matrix, siendo la misma tecnología que utilizaría GameBoy unos años más tarde. Para alimentar a la Pokekon, cuatro pilas AA redondeaban las similitudes con portátiles posteriores aparecidas en el mercado, admitiendo un adaptador de corriente también.

> «NO PODEMOS HACERNOS UNA IDEA DEL MÁXIMO POTENCIAL DE LA CONSOLA CON LA POCA MUESTRA DE TÍTULOS OFERTADOS»

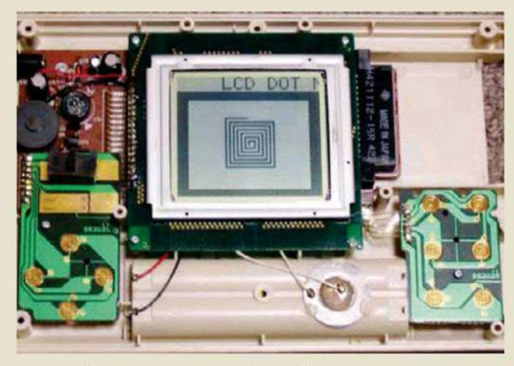
NI EN JAPÓN

La GAME POCKET COMPUTER no llegó a salir del mercado japonés, ya que ni en éste encontró ventas suficientes para lanzarse en otros territorios. El fracaso de ventas se presupone a varios factores, en los que influiría ser más una consola llevable que portable, con un gran tamaño. No ayudó tampoco mucho que el pack de inicio de la consola no llevara ningún juego, pero sí un cartucho falso para insertarlo en la ranura de juegos, pareciendo una broma. Es cierto que en memoria la Pokekon integra un juego de puzzle muy básico y un Paint aún más simple todavía, pero sin duda la estrategia no es un alarde de genialidad y puede llevar un desarrollo de un producto al traste o al éxito, como se demostraría con la inclusión de *Tetris* en la portátil de Nintendo. Otro factor determinante para sus malos resultados fue el propio mercado nipón, inmerso en consolas domésticas como Famicom y todavía no acostumbrado a portátiles tan grandes de tamaño como la GPC. Viendo las tripas de GPC, podemos darnos cuenta que aún utilizando los mismos componentes de la época, se podría haber aprovechado un poco más el espacio para conseguir una consola más portable.

FICHA TÉCNICA

Apartado técnico más parecido a Game Boy que sus predecesoras. La duración de las pilas era envidiable. El sonido petardeaba y los juegos no generaron mucho hype.

CPU
NEC µPD78c06
Bits
8
Velocidad Procesador
6MHz
RAM (bytes)
2176
ROM
4K
ROM Cartucho
8K/16K
LCD Resolución
75 x 64
Capas de gris LCD
2
Chip Sonido
1 Piezoeléctrico
Botones
10
Dimensiones (mm)
215 x 146 x 29
Baterías
4 x AA
Duración Baterías
70+



Incluso utilizando los mismos materiales de 1984, se podría haber aprovechado más el espacio disponible para circuitería y carcasa.





Espera, ¿estos no son X-Wing? No, perdón.

EPOCH

Fundada en 1958, la empresa nipona EPOCH se ha hecho un hueco en la historia por méritos propios. EPOCH es otra de esas compañías que derivó al sector del juego electrónico portátil viniendo de producir juguetes y juegos de mesa. Sus handheld y TableTop en Japón fueron de las más vendidas, y tiene el galardón de ser la compañía que desarrolló la primera consola doméstica programable hecha en Japón, la Cassette Vision, en 1981. Aparte del tropiezo en ventas de GAME POCKET COMPUTER y del éxito moderado obtenido por Super Cassette Vision en 1984, fue también la desarrolladora de Barcode Battle, todo un clásico de las portátiles que leía códigos de barras. Sus principales licencias, aún en la actualidad, son *Doraemon*, *J-League Soccer* y *Silvanian Families*, que utilizó en las décadas de los 80 y 90 para desarrollar varios títulos para consolas, y en adelante para hacer juguetes y figuras.

Empresa longeva donde las halla y soportando las fluctuaciones de un mercado tan caprichoso como los videojuegos, sigue operando hoy en día vendiendo juguetes y figuras de las licencias comentadas, además de otras tan atractivas como *Mario Bros* de Nintendo. Epoch siempre ha mantenido una muy buena relación con la gran N, como así lo demuestran las licencias obtenidas para vender figuras o juguetes de productos de Nintendo, o la conectividad de la que disponía Barcode Battle II para interaccionar con Famicom y Super Famicom.



◄ Las instrucciones de los juegos estaban impresas en el propio cartucho

«Pokekon no llegó a salir de Japón por su mal impacto en el mercado nipón»

JUGANDO A GAME POCKET COMPUTER

Lo enigmático de la mayoría de estos dispositivos hasta que encuentran un estándar en el mercado que es respaldado por las ventas al gran público, es ver cómo integran capacidades o características únicas en cada máquina que luego posteriormente no se volverán a ver o utilizar en proyectos de otras compañías. En este caso, la consola de Epoch tenía una ventana donde, al insertar el cartucho, podías ver las instrucciones del mismo sin necesidad de referirte a ningún manual. Una vez nuestro cartucho estaba insertado, seleccionábamos el interruptor de encendido y elegíamos si queríamos música o no con otro interruptor. Para que el lector se haga una idea, la música de estas consolas portátiles reproduce la misma calidad que pueden tener los christmas navideños con altavoz incorporado. Una rueda en un lateral nos permitía seleccionar el nivel de contraste. Si queríamos jugar a los «juegos» integrados en memoria, no tendríamos que insertar ningún cartucho y, después de quedarnos medio lelos viendo la representación gráfica interminable, si pulsamos Select saldría el puzzle y si pulsamos Start seleccionábamos el Paint. No podemos hacernos una idea del máximo potencial de la consola con la poca muestra de títulos ofertados. El único más exigente, *Astro Bomber,* sí que nos hace ver que técnicamente estaba más cerca de GameBoy que de sus predecesoras, aunque distan 5 años en ambos casos.



DOT MATRIX LCD

El término DOT Matrix se refiere a el proceso de colocar puntos para formar una imagen. La calidad de la imagen viene determinada por los puntos por pulgada (ppp o dpi en inglés). Cuantos más puntos por pulgada, la imagen se verá más definida. Este tipo de pantallas es muy común incluso en la actualidad en teléfonos, relojes y calculadoras. Hasta la saciedad veremos este término «DOT Matrix» impreso en la pantalla de GameBoy.

EL CLUB DE LOS 5

Con las tibias ventas, sólo se desarrollaron cinco títulos para la portátil de EPOCH.

ASTRO BOMBER

El *Scramble* de Konami, pero sin *Scramble* y sin Konami. Es el más divertido de todos, al menos para los no orientales, y tendrás que recorrer túneles disparando con tu nave en un scroll lateral y enfrentándote a jefes finales. Es curioso escuchar la melodía de entrega de medallas de Yavin IV cuando eliminas uno de estos bosses.





BLOCK MAZE

Parece un clon de *Pac-Man*, mezclado con *Turtles* y *Beball*.



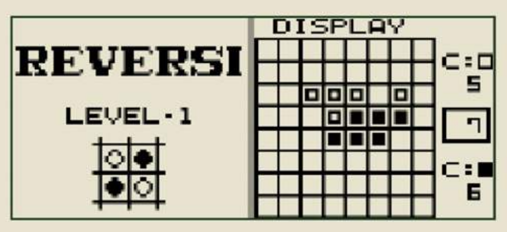
SOKOBAN

O *Store Keeper*, o Encargado de Almacén. Rompecabezas inventando en Japón en los '80, para intentar colocar cajas en un reducido almacén. Fue el último título lanzado para Pokekon y el más buscado.



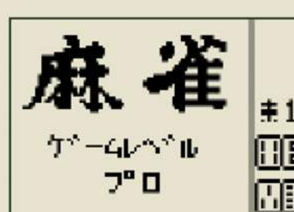
REVERSI

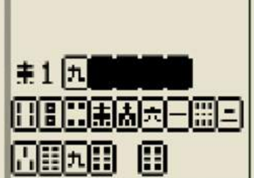
Una versión denunciable de *Othello*, tanto por su falta de licencia como de jugabilidad. Al menos podías retroceder un movimiento y dejar que la máquina te diga cuál es la mejor opción para colocar tus fichas.



MAHJONGG

Versión del juego clásico japonés. Quizás los píxeles que aparecen dentro de las fichas son demasiado pequeños como para discernirlos.





GAMEBOY 1989

A FINALES DE LOS 80, NINTENDO REINABA EN EL MERCADO JAPONÉS CON SUS GAME & WATCH Y SU CONSOLA DOMÉSTICA FAMICOM. LA PORTABILIDAD DE LAS G&W, SU SENCILLO PLANTEAMIENTO Y ADICTIVA JUGABILIDAD COMPLEMENTABA A SU PARIENTE ELECTRÓNICO DEL SALÓN.

Famicom disponía de un gran catálogo de software, apoyo de third parties, cartuchos intercambiables y una experiencia de juego más desarrollada. ¿Por qué no juntar ambos mundos?

A Gunpei Yokoi, genio creador de las Game & Watch y el D-Pad entre otras cosas, se le encomendó este proyecto dentro de Nintendo en 1987. Gunpei se preguntó cómo podría juntar ambos conceptos y que fuera atractivo para el gran público. Años atrás ya habían aparecido consolas portátiles con cartuchos intercambiables, pero no fueron del agrado de los consumidores. Microvision mantuvo el concepto, diferentes títulos, una gran autonomía, y pantalla LCD, pero no disponía del hardware apropiado y solamente mostraba una representación de cuadrados en los que era más partícipe la imaginación en la inmersión del producto. Un poco más tarde, Game Pocket Computer casi lo consiguió: incluyendo una cruceta y botones (que se inspiraban en Game & Watch), cartuchos intercambiables y pantalla LCD Dot Matrix. Pero la falta de software en el pack de inicio, apoyo nulo posterior por desarrolladoras, así como un diseño demasiado grande para una portátil, echaron al traste las aspiraciones de Epoch.

Gunpei Yokoi se puso manos a la obra sabiendo en qué habían fallado compañías anteriores, y teniendo presente las aspiraciones del nuevo proyecto para el futuro próximo.

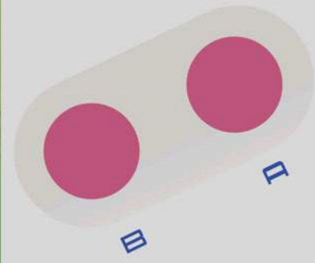
UN PRODUCTO ACCESIBLE

Yokoi fichó a Satoru Okada para el proyecto, que había trabajado con él en 1986 en el desarrollo de *Metroid* y *Kid Icarus* para Famicom. Yokoi se encargaría del diseño exterior e interfaz, y Okada de las tripas de la consola bajo la supervisión directa de Yokoi. Durante todo el desarrollo de Game Boy, a Okada le estuvo recortando Yokoi especificaciones técnicas que iba planteando. Primeramente la retroiluminación, algo que permitiría disfrutar de tus juegos en la oscuridad, pero que se zampaba las baterías y añadía demasiado peso al hardware. Después nos encontramos con la pantalla a color, que tenía bastantes apoyos en el seno de Nintendo para la implementación en el primer modelo, a lo que Yokoi se negó rotundamente. Una pantalla a color habría supuesto incrementar el precio de Game Boy al consumidor, además de un decremento del 50% del rendimiento de las pilas. Era complicado tomar esta decisión, ya que se tenían conocimientos que tanto Atari como SEGA estaban preparando consolas ▶





Casi 88 millones de Game Boy con pantalla monocroma fueron vendidas en todo el mundo, incluyendo hasta el restyling Game Boy Pocket.



portátiles en las que seguramente implementarían pantalla a color en sus desarrollos (Lynx y Game Gear). Pero Yokoi, oponiéndose a cierto sector de la directiva y a las pretensiones de Okada, desestimó también la pantalla a color en pro de una mayor autonomía y un menor precio de salida al mercado. No hubiera sido posible confiar en Yokoi tan ciegamente por parte de Nintendo si éste no se hubiera ganado tal cantidad de crédito profesional con todos los proyectos desarrollados en los años anteriores, donde todos tuvieron un gran éxito.

Yokoi finalmente eligió una pantalla LCD Dot Matrix monocroma de blanco y negro con 4 tonalidades de gris, pero un desarrollo primigenio de Sharp fue muy preocupante, ya que era demasiado oscuro para ver la pantalla de frente y tenía algún reflejo por ciertos ángulos. Yokoi y Sharp trabajaron duro para arreglar estos problemas, y descubrieron que con cuatro tonalidades de verde la pantalla se veía correctamente. Esta decisión, que en un principio fue un parche para poder respetar plazos de desarrollo, resultó ser una de las señas de identidad de la exitosa portátil, y un reclamo publicitario atroz donde se compararían el resto de competidores a color.

Se sabe que Okada, aún teniendo que desarrollar Game Boy sin pantalla a color, nunca rechazó u olvidó esta idea, y cuando Yokoi dejó Nintendo en 1996 después de haber lanzado Game Boy Pocket, se le asignó la dirección de los proyectos de consolas portátiles del departamento R&D1, anteriormente dirigido por Yokoi. Okada se encargaría de desarrollar Game Boy Color y Game Boy Advance.

Pero Gunpei Yokoi no sólo iba a poner restricciones, y también tuvo ciertas concesiones. Game Boy incluiría unos cascos que permitirían una experiencia de juego más privada y en estéreo en vez de utilizar el altavoz mono integrado en la consola, ahorrando también baterías con su uso. Un cable link permitiría la interacción, en un principio, de 2 jugadores, cada uno con su consola y juego. Adicionalmente también se incluiría un toque muy curioso, y es que al encender la consola y desplazar su interruptor a ON, una pestaña evitaría que el cartucho pudiera sacarse de su ranura, haciendo Game Boy más prevenida ante daños accidentales.

En lo que respecta a la interfaz de juego, todo estaba bastante claro. El reconocido éxito del mando de Famicom, que provenía del D-Pad de las Game & Watch, prácticamente se calcó para Game Boy. Simplemente era la mejor solución: un D-Pad, dos botones de acción, Select y Start. Yokoi ya había diseñado el D-Pad y ayudado al diseño del mando de Famicom, por lo que era obvio la toma de esta decisión. Ésta sería la configuración base para el resto de consolas de Nintendo o la competencia, en las que a veces añadían algún botón más o lo cambiaban de

«UN NOVEDOSO JUEGO DE PUZZLE RUSO CREADO POR ALEXEY PAJITNOV LLAMADO TETRIS SE CRUZÓ POR EL CAMINO DE LA PORTÁTIL DE NINTENDO»

posición para sugerir distinción, pero no dejaba de ser la misma exitosa fórmula que perduraría durante años.

Game Boy empezaba a ser una realidad, pero faltaba lo más importante por desarrollar, el software.

IT'S ALL ABOUT THE GAMES

El Sr. Yokoi sabía que por muy interesante que fuera el hardware, si los juegos no eran divertidos la gente no querría jugar a ellos. Esta lección fue muy bien impartida por Game Pocket Computer de Epoch unos años antes. Por ello, el grupo de Yokoi empezó a desarrollar el software idóneo para Game Boy en su lanzamiento, y que pueden ser interpretados como un resumen de la historia del videojuego. Primero estaba *Tennis*, una versión actualizada del mítico *Pong*. *Alleway* se presentaba como una revisión de *Arkanoid* o *Breakout*. *Baseball* era el tercero en discordia, que si bien no hacía referencia a ningún título clásico, es un deporte muy seguido tanto en Japón como en Estados Unidos. Y por último y no menos importante, habría un título de *Super Mario*, que en su última edición en Famicom (*Super Mario Bros 3*) estaba arrasando en ventas.

Miyamoto en esos momentos estaba bastante ocupado con otro *Mario* y con *Zelda*, dejando el desarrollo del título de *Mario* para Game Boy al equipo de Yokoi y Okada. Éstos crearon un título muy parecido a los anteriores *Super Mario Bros*, pero se tomaron ciertas licencias para diferenciarse con su nuevo juego. El título no tenía lugar en el Reino Champiñón, sino en «SarasaLand» (parece bromal, ¿eh?). No se tenía que rescatar a la princesa Peach, sino a Daisy, y el rey Koopa fue sustituido como enemigo principal por un alien llamado Tatanga. Mario utilizaría submarinos y aeroplanos, y las batallas con los jefes de fin de fase podían evitarse simplemente echándote a correr.

En un principio el pack de inicio con Game Boy incluía *Super Mario Land*. Pero un novedoso juego de puzzle ruso creado por Alexey Pajitnov llamado *Tetris* se cruzó por el camino de la portátil de Nintendo. Henk Rogers disponía de la licencia de Tetris para PC y Nintendo Japón,


これがゲームボーイだっ!

とある事情通のご意見。「あれはむしろ海外をベースに考えられた商品。テレビの受像機で遊ぶ文化のない国に送り込んで家庭用ゲーム機の下地を作る。その後ファミコンでいっせいに攻撃をかけるんですね」。むむっ、だとしたらすごいけど!?

ゲームボーイ仕様

本体サイズ	[illegible]
本体重量	[illegible]
画面サイズ	[illegible]
画面素子	スーパーツイストネマティック液晶
マトリックス	[illegible]
電源	2電源方式 単3乾電池4本 [illegible] [illegible]
カートリッジサイズ	[illegible]



▲ Game Boy DMG modelo Play it Loud!

◀ A principios del '89, en Japón aparecieron los primeros detalles de la portátil de Nintendo. En un principio el juego *F1-RACE* se incluía como título de inicio, pero se demoró su lanzamiento hasta Noviembre de 1990, quizás por el desarrollo del adaptador de 4 jugadores. Game Boy aparece más blanca y con botones rojos, y los juegos son comparados con un paquete de tabaco para mostrar su tamaño.

«UN CABLE LINK PERMITIRÍA LA INTERACCIÓN, EN UN PRINCIPIO, DE 2 JUGADORES, CADA UNO CON SU CONSOLA Y JUEGO»

pero éste aspiraba a una empresa mayor que simplemente licenciar el título para ser un juego más del catálogo, quería incluirlo en el pack de inicio de la consola cuando se lanzara en Estados Unidos. En conversaciones con Minoru Arakawa, presidente de Nintendo of America, le propuso la inclusión de *Tetris* en el pack de lazamiento de Game Boy, a lo que Mr Arakawa respondió que ya estaba decidido incluir *Super Mario Land*. Rogers entonces persuadió al japonés argumentando que si querían que la consola se vendiera sólo para niños, entonces incluyeran *Super Mario Land*. Pero si querían que toda clase de público adquiriera su consola, debían incluir *Tetris*. Arakawa se convenció y dio luz verde a Rogers para conseguir la licencia global de *Tetris*. Rogers tuvo que desplazarse a Rusia para hablar con Pajitnov, y aunque la historia de la obtención de la licencia fue bastante compleja, finalmente la obtuvo y Tetris se incluyó en un bundle con Game Boy.

Y LA CONSOLA SALIÓ A LA VENTA

En Abril de 1989, la tercera consola portátil de cartuchos intercambiables salió a la venta en Japón, agotando el stock inicial de 300.000 unidades en dos semanas de venta. En el lanzamiento de la consola en USA, cuatro meses más tarde, vendió 40.000 unidades el primer día. Entre varios factores, las ventas dieron la razón a Yokoi en su planteamiento, aunque *Tetris* también tuvo mucha culpa de que la gente se dirigiera en masa a los comercios.

El éxito del juego de puzzles fue brutal, llegando a vender más de 30 millones de Tetris en todo el mundo —una vez que dejó de incluirse en el pack inicial, se vendió separadamente— y catapultó a Game Boy aún más de lo esperado, si ya de por sí no le habría hecho falta. El juego de puzzle que vino de Rusia resultó ser una obra maestra a la que todo el mundo quería probar a jugar. Incluso hoy en día es difícil encontrar a alguien que no haya echado una partida a *Tetris* en alguna plataforma. Las consolas se compraban a pares, para aprovechar los duelos a Tetris con el cable link a 2 jugadores con un familiar o amigo.

Aunque no sólo *Tetris* ayudó al éxito del lanzamiento de Game Boy, y es que la inclusión de un Juego de Mario en el catálogo inicial hizo que la gente se gastara 89.90 $ en el pack de Game Boy con *Tetris* y pagara otros 30 $ en el juego del bigotudo italiano, pues los títulos aparecidos en Famicom / NES eran una seña de calidad y diversión. *Super Mario Land* llegaría a vender en todo el mundo más de 18 millones de copias, sólo superado por otros títulos de *Mario* como *Super Mario Bros* (NES) y *Super Mario World* (Super Nintendo).

La consola asomó sus 8 bits en Europa en 1990, y en España un año más tarde, en 1991. Fue también un éxito enorme, impactado mucho más en el mercado de lo que hizo NES. Todo el mundo quería una Game Boy y jugar a *Tetris*.

CONSOLIDACIÓN DE LA CONSOLA

Como bien se dice, coronar la cima de una montaña es la mitad del camino, y a la portátil de Yokoi le quedaban muchas expectativas por delante que cumplir después de su excelente arranque en fechas de lanzamiento. Unos meses más tarde de salir al mercado, apareció Atari Lynx con una mejor propuesta técnica: pantalla enorme a todo color, mejores gráficos, mejor sonido, posibilidad de jugar diestros y zurdos y títulos de inicio de calidad. En 1990, al año siguiente, apareció Game Gear de SEGA y PC Engine GT (TurboExpress en USA), de NEC. La consola de SEGA tenía también pantalla a color, y era prácticamente una Master System mejorada. La portátil de NEC sería la primera de este tipo en tener 16 bit, técnicamente envidiada, pantalla a color, y era compatible con su hermana mayor doméstica, los juegos en tarjetas de PC Engine / Turbografx.

Pero todas estas excelentes consolas presentaron los mismos fallos: Eran más caras que Game Boy (89.99 GB frente a 189.99 $ Lynx, 149.99 $ GG y 299.99 $ PC Engine GT), se fulminaban las baterías en un santiamén, y eran sensiblemente más grandes y por lo tanto menos portables. Una vez Game Boy estuvo despreocupada por los embistes de la competencia a su cuota de mercado, se centró en enfatizar su catálogo de software para devolverle la gratitud a los clientes que estaban confiando en ella.

Por fin un juego de Star Wars que te mostraría el verdadero color de las ciénagas de Dagobah: el verde.

Yokoi y Okada volvieron a unir talentos para desarrollar ediciones de sus juegos aparecidos en Famicom / NES, saliendo a la venta *Kid Icarus* y *Metroid II*. Las third parties también se subieron al carro: *Castlevania*, *Megaman*, *Mystic Quest*... Por su parte Nintendo también catapultó una nueva franquicia con *Kirby's Dream Land*, y cuando la consola empezaba a palidecer técnicamente con la salida al mercado de las consolas domésticas de 16 bits, se lanzó *The Legend of Zelda: Link's Awakening*. *Super Mario Land 2, Wario*… la consola vendía millones de unidades. Era tan popular que pillaron al presidente Bush jugado con la consola. Un cosmonauta Ruso se llevó una Game Boy a la estación espacial (con *Tetris*, por supuesto). Cuando se celebraron las 40 millones de unidades vendidas, se promocionaba que si se ponían todas juntas en fila, cubrían la distancia entre Madrid y Moscú.

En 1995, Nintendo sacó la serie Play it Loud! o Game Boy Bros, básicamente Game Boy con diferentes colores de carcasa. Este movimiento sentaría precedente en posteriores lanzamientos de consolas portátiles de Nintendo, en los que siempre intervendrán diferentes colores para sus modelos posteriores. El hardware era idéntico al aparecido en 1989, y únicamente se presentaba un marco de borde pantalla algo más oscuro.

La consola portátil de Nintendo no fue ni la mejor de su momento, ni la primera en salir al mercado de las portátiles, pero sí la que más éxito tuvo. Game Boy llegó a vender en todo el mundo casi 88 millones de consolas, incluyendo también su revisión técnica Game Boy Pocket en 1996, siete años después de su lanzamiento y último proyecto de Gunpei Yokoi en Nintendo. Como dicen en cierta película de un conocido Cimmerio, «...pero eso, es otra historia».



A PRUEBA DE BOMBA

Esta Game Boy perteneció a un soldado en 1990 - 1991. La consola fue dañada durante un bombardeo a los barracones donde residía. La portátil todavía funciona después del daño recibido y está permanentemente encendida con *Tetris* en el Nintendo World Store de New York. Sin duda alguna, un ejemplo de durabilidad comparable sólo a algunos Nokia del pasado.

Snatcher

UN BONITO CADÁVER

» EL MOMENTAZO

» MEGA CD
» KONAMI
» 1994

Elegir un momento concreto, sólo uno, de *Snatcher*, es una decisión difícil. La colosal aventura de Hideo Kojima nos regaló toneladas de estampas inolvidables. Pero si tengo que quedarme con una imagen, que sea la del cadáver de arriba, y no por una enfermiza pasión por el gore (bueno, de eso también hay un poco), sino porque esta fue la pantalla con la que descubrí a *Snatcher*, a finales de 1992, escondida dentro de una de las revistas japonesas de PC Engine con las que Marcos «The Elf» García solía ponerme los dientes largos. La imagen de aquel fulano decapitado se me quedó grabada para siempre, sin sospechar que dos años más tarde tendríamos la oportunidad de disfrutar del juego, en cristiano, gracias al incomprendido Mega CD. En aquel lejano 1992, mientras curraba en Hobby Consolas, tampoco podía imaginar que el creador de *Snatcher*, un tal Hideo Kojima, acabaría convirtiéndose en uno de los pilares de esta industria. Aún distaban muchos años para la aparición de *Metal Gear Solid*, pero antes de que eso sucediera, el bueno de Hideo aún nos sorprendería con otra aventura de corte similar a *Snatcher*, e igual de gloriosa, llamada *Policenauts*.

Mi obsesión con *Snatcher* (durante tres E3 seguidos estuve preguntando a Kojima, hasta sacarle de sus casillas, los motivos por los que no se embarcaba en una secuela o, al menos un remake) está plenamente justificada. Plagado de homenajes a clásicos de la ciencia ficción (Blade Runner es el más evidente, pero también hay elementos fusilados de *Terminator* e incluso *Dune* - ese Random Hajile, gemelo de Sting/Feyd-Rautha), *Snatcher* tenía una trama estupenda (replicantes con cáncer de piel, ahí es nada), una estética deslumbrante y un sonido que justificaba de sobra la compra de un Mega CD, a pesar de todas las basuras FMV que nos coló SEGA. Hoy en día aún me veo envuelto en agrias discusiones con ciertos gaznápiros que denigran al juego por su mecánica. Reconozco que, para los gustos actuales, lo de tener que navegar por menús de texto puede provocar urticaria en muchos jugadores, pero para adentrarse en el universo de *Snatcher* hay que remontarse hasta 1988 (cuando salió a la venta el juego original, para el omnipresente (e innacesible para los occidentales) ordenador PC-88 de NEC. La imaginación de Kojima (y por qué no decirlo, su desparpajo a la hora de plagiar sus películas favoritas) superó las barreras impuestas por el hardware de la época para hacernos protagonistas de una «aventura cyberpunk» sencillamente inolvidable. No me extraña en absoluto que la versión Mega-CD, hasta la fecha el único formato que ha disfrutado de una localización en inglés, alcance precios de infarto en el mercado de segunda mano. Si, la especulación ha tenido mucho que ver en ello, pero también responde al creciente interés de una generación de jugadores que sólo ha podido disfrutar de él a través de emuladores. Si sólo conoces a Kojima por su trabajo en la saga *Metal Gear*, ni te lo pienses: ponte a jugar con *Snatcher* hoy mismo, de la manera que puedas. Y luego, a darle a *Policenauts*. No volverás a ver un *MGS* de la misma manera, te lo garantizo. *





21 JUEGOS BARATOS

Nos referimos a los juegos británicos de serie económica, esos que trajeron aquí ABC Soft, Dro, MCM, System 4, Serma o Compulogical. David Crookes hace un recorrido por los mejores

Slimey's Mine

MÁS POR 7 MENOS

EDITOR: SILVERBIRD
AÑO: 1988 **GÉNERO:** ACCIÓN

Se trata de llevar a una rana por un mapeado repleto de enemigos, cogiendo diamantes y evitando que la liquiden. Los sprites se mueven rápido y el resultado es adictivo, pero no es eso lo que hace especial a este título: lo llamativo son sus sonidos digitalizados, unos efectos asombrosos cada vez que coges un objeto o matas un enemigo, y una voz que te avisa cuando has limpiado la pantalla completamente. Claro, que tal despliegue tiene un coste, el del tiempo que tarda en cargar; de hecho, el programa te avisa en la intro: «te voy a contar por qué tienes que esperar tanto rato para jugar: este juego contiene toneladas de samples, todos de una calidad absurdamente elevada». No es mentira, el sonido es el punto fuerte del juego; la acción, por contra, se hace repetitiva según avanzas, pero la estética de dibujos animados y la velocidad a la que se mueve todo compensan ese fallo. Disponible para Commodore 64.

Zybex

MÁS POR 8 MENOS

EDITOR: ZEPPELIN GAMES
AÑO: 1988 **GÉNERO:** SHOOT-'EM-UP

Brian Jobling fundó Zeppelin Games con diecisiete años, y *Zybex* fue uno de sus primeros lanzamientos. Se trata de un matamarcianos de scroll horizontal con dieciséis fases y un curioso sistema de disparo: nuestro personaje lanza proyectiles continuamente de forma automática, como si tuviéramos un autofire perpetuo. El botón de disparo sólo sirve para cambiar de arma, y elegir la adecuada, en función de los enemigos, es esencial para poder pasar del nivel; así que incorpora una buena dosis de estrategia para ser un arcade aparentemente típico. Los gráficos cumplen bien su cometido y el ritmo es frenético. Disponible para C64, ordenadores Atari de 8 bits y ZX Spectrum.

CJ's Elephant Antics

EDITOR: CODEMASTERS
AÑO: 1991 **GÉNERO:** PLATAFORMAS

CJ El Elefante se pasea **por escenarios que podemos identificar con** Francia, Suiza, Egipto y una jungla indeterminada. No es un típico plataformas, es un clásico dentro del género. Sólo la cuidada intro, en la que CJ escapa del avión y utiliza una sombrilla a modo de paracaídas, nos da una idea del nivel del juego, más próximo al de títulos *serios* que a los de serie económica. Pero además tiene unos sprites bien animados, pinchos, plataformas móviles y un montón de clichés del género combinados de forma genial. Atención especial al modo de dos jugadores. Disponible en C64, Atari ST, Amiga, NES y ZX Spectrum.





Master of Magic

EDITOR: MASTERTRONIC
AÑO: 1985 **GÉNERO:** RPG

Detrás de una presentación un tanto sosa se esconde un juego curioso, el último que hizo Richar Darling para Mastertronic antes de fundar Codemasters. ¿Qué elementos lo distinguen? Por un lado, las técnicas de inteligencia artificial que dirigen a los enemigos, y por otro los detalles arcade que condimentan este RPG. La cosa va de mover un cuadradito por un mapa diminuto, explorando el laberinto; en una ventana vemos lo que sucede con el jugador, qué encuentra nuestro cuadradito en su andadura. La mecánica se presta a utilizar una estrategia de ensayo y error, aunque no siempre te sale bien y a veces palmas. En todo caso la acción se puede enfocar de varias maneras, dependiendo de si te focalizas más en jugar con los hechizos, o en saquear y obtener todos los objetos que puedas conseguir. ¡La música es de Rob Hubbard! Para ZX Spectrum y C64.

Harvey Headbanger

EDITOR: FIREBIRD
AÑO: 1986 **GÉNERO:** ARCADE

Hamish Highball y Harvey Headbanger son dos borrachos pasadísimos de copas que se balancean en un andamio. Se trata de pintar el escenario de rojo o azul, dependiendo de cuál de los dos personajes manejemos; gana el que consiga rodear al contrario con su propio color. Para complicar las cosas, el control no responde a veces todo lo rápido que debiera.

Aunque la propuesta puede parecer simple, los gráficos son bonitos, destacando unos sprites preciosistas y bien animados. De todas formas, lo suyo es jugarlo a dobles, no contra el ordenador. Disponible en Amstrad CPC, Commodore 16 y C64, ZX Spectrum y BBC Micro.





Action Biker

EDITOR: MASTERTRONIC
AÑO: 1985 **GÉNERO:** ACCIÓN

La versión de Spectrum es espantosa, mientras que las de C64 y Atari son completamente diferentes, muchísimo mejores que aquella. Hay que explorar una ciudad en moto, desde una perspectiva isométrica; métete por las calles, entre las casas, pasa por lagos y carreteras, y recoge objetos sin perder de vista la reserva de gasolina. El juego tuvo, en el Reino Unido, el patrocinio de KP Skips, una conocida marca de snacks.

Andy Payne, director de Mastertronic



¿Cómo decidisteis hacer juegos baratos?
Fuimos los que introdujimos esa línea de juegos a mediados de los ochenta. Alan Sharam y Frank Herman fueron los que fundaron la empresa, eran amigos míos y desgraciadamente han muerto ya. En aquella época descubrimos que las tiendas pequeñas sólo tenían en stock los títulos más baratos porque así asumían menos riesgos. Empezamos a surtirles, los juegos que podías comprar con la paga de la semana se convirtieron en un éxito, y el resto es historia.

¿Vuestra estrategia sirvió para que la industria se expandiera?
Sí. El mercado creció una barbaridad cuando los precios de los juegos se redujeron.

¿Pero no existía la percepción de que los juegos baratos eran peores que los grandes lanzamientos?
En aquella época, hacer un juego, cualquier juego, era mucho más barato; y los títulos de Mastertronic no eran en absoluto peores que la mayor parte de los juegos más caros.

¿Recuerdas el título de algún juego que despuntara en vuestro catálogo?
El mejor de los que publicamos fue, en mi opinión, *Way Of The Exploding Fist* para C64. Era deslumbrante, el mejor de ese estilo y con unos gráficos revolucionarios. Más tarde, con el sello Sold Out, los mejores fueron *Theme Park* (un clásico de Bullfrog que le compramos a EA) y *RollerCoaster Tycoon 2*. Los dos eran muy buenos y vendieron un montón. Después de eso, *RollerCoaster Tycoon 3* ha sido uno nuestros juegos más vendidos.



Phantoms of the Asteroid

■ **EDITOR:** MASTERTRONIC
■ **AÑO:** 1985 ■ **GÉNERO:** AVENTURA/ARCADE

No sabemos qué es más destacable, si la música de Rob Hubbard o lo fino que va el scroll multidireccional. La acción se ralentiza un poco en ocasiones, pero hay que tener en cuenta que la red de cavernas es inmensa y que a veces hay muchos sprites moviéndose en pantalla. Disponible para C64.



MÁS POR 7 MENOS

Flash Gordon

■ **EDITOR:** MASTERTRONIC
■ **AÑO:** 1986 ■ **GÉNERO:** ACCIÓN

Tres juegos en uno: la primera fase es un arcade de scroll horizontal; la segunda es un juego de lucha estilo *IK*; y la tercera, un simulador de motojet con vista en primera persona. Disponible para ZX Spectrum, C64, MSX y Amstrad CPC. Las peores versiones son estas dos últimas. la acción se ralentiza demasiado.

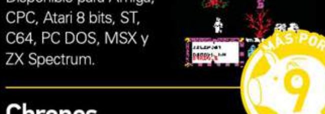


MÁS POR 9 MENOS

Feud

■ **EDITOR:** BULLDOG
■ **AÑO:** 1987 ■ **GÉNERO:** ARCADE/AVENTURA

Es el típico juego de hacerte un mapa en papel, sólo que con una premisa curiosa: compites en una especie de ginkana contra un PNJ por recolectar la mayor cantidad de hierbas con las que lanzar hechizos. Disponible para Amiga, CPC, Atari 8 bits, ST, C64, PC DOS, MSX y ZX Spectrum.

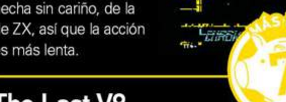


MÁS POR 9 MENOS

Chronos

■ **EDITOR:** MASTERTRONIC
■ **AÑO:** 1987 ■ **GÉNERO:** SHOOT-'EM-UP

Matamarcianos de scroll horizontal muy sencillo, con reminiscencias de ***Scramble*****.** El reto está en superarte en la tabla de puntuaciones. Para CPC y Spectrum, aunque la de Amstrad es una conversión directa, hecha sin cariño, de la de ZX, así que la acción es más lenta.



MÁS POR 7 MENOS

The Last V8

■ **EDITOR:** MASTERTRONIC
■ **AÑO:** 1985 ■ **GÉNERO:** CARRERAS

No se llevó buenas críticas a causa de lo difícil que es y del mejorable sistema de control, pero el diseño de Jim Wilson es soberbio. Además, demuestra que David Darling y Rob Hubbard no se cortaban por mucho que fuera un juego barato. Disponible para C64, Atari 8 bits y CPC, aunque en este último va muy lento.



MÁS POR 7 MENOS



MÁS POR 7 MENOS

Spellbound

■ **EDITOR:** MASTERTRONIC
■ **AÑO:** 1985 ■ **GÉNERO:** AVENTURA

No nos referimos al *Spellbound* de Beyond Software para Spectrum, sino a esta secuela de *Finders Keepers* de Mastertronic. Pasa del argumento (que está relacionado con mejorar la receta del arroz con leche) y céntrate en la acción, en manejar a los personajes, aprender sus habilidades y recolectar objetos. Atención, la cantidad de ellos que puedes llevar depende de su peso, así que tendrás que calcularlo a ojo antes de coger nada. El manejo, bastante intuitivo, se realiza a través de un sistema de ventanas y subventanas. Para Spectrum, C64, CPC y Atari 8 bits.



MÁS POR 7 MENOS

Finders Keepers

■ **EDITOR:** MASTERTRONIC
■ **AÑO:** 1985 ■ **GÉNERO:** ARCADE/AVENTURA

El punto fuerte de *Finders Keepers* son sus bonitos y coloridos gráficos, aunque tiene otro tanto que anotarse: supuso una revolución en el mercado de las series económicas. Hay que ir más allá de recoger objetos, tienes además que pensar un poco y descubrir cómo combinarlos para crear algo nuevo con ellos. Disponible para Spectrum, MSX, CPC, Commore 16 y C64.

Richard Hewison, antiguo empleado de Firebird Software

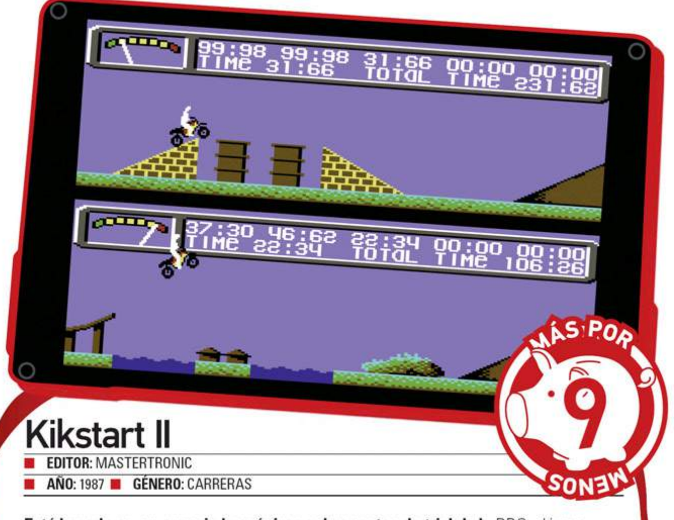
¿Cómo decidisteis hacer juegos baratos?
En British Telecom creían que un juego a ocho libras era caro, y que venderíamos más si bajábamos el precio. Y supongo que además querían disputar a Mastertronic el liderazgo del mercado, entrando a competir en ese segmento de precios.

¿Crees que les prestabais la misma atención que a los lanzamientos más caros?
Depende de lo que entiendas por «atención». TelecomSoft sólo hacía juegos de serie económica, así que recibían el 100% de la atención de la pequeña plantilla que trabajaba en ese segmento.

¿Qué impacto tenían las series baratas en el mercado de videojuegos?
Sinceramente, no lo sé. Seguro que afectaron a las ventas de algún editor, pero la idea original de la que partían aquellos juegos se perdió en el momento en que los sellos descubrieron que las series económicas eran una forma perfecta de dar salida a los títulos antiguos y se dejó de producir software barato.

¿El público pensaba que todos los juegos baratos eran peores, o sabían distinguir qué sellos hacían juegos baratos y buenos al tiempo?
Algunos de los baratos eran mejores que algunos grandes lanzamientos (me viene a la cabeza *Thrust*), pero también es verdad que algunos de las series económicas eran muy malos. La calidad era diferente dentro de las distintas series de un mismo editor, así que imagina entre los distintos sellos.

¿Cuáles eran tus juegos favoritos de la serie económica de Firebird?
Thrust, Booty, Chimera, Galax-I-Birds, I, Ball, Seabase Delta y *Willow Pattern.*



Kikstart II

EDITOR: MASTERTRONIC
AÑO: 1987 **GÉNERO:** CARRERAS

Está basado en un espacio homónimo sobre motos de trial de la BBC; el juego incluso heredó la sintonía del programa. Es más divertido a dos jugadores, aunque la mecánica es la misma: se trata de sortear los veinticuatro obstáculos de cada zona, entre los que hay bancos de arena que ralentizan la moto, rampas, puentes y pasos complicados. Los gráficos son mejores que los de *Kikstart*, y el tipo de vista elegido funciona bien, sobre todo porque permite partir la pantalla. Es de esos juegos con un control difícil de pillar, pero cuando te haces con él, se te sube el ego. ¡Es el abuelo de *Trials HD! Y,* de propina, permite diseñar tus propias zonas. Disponible en Amiga, Amstrad CPC, Spectrum, Commodore 64 y, atención, Commodore 128 (versión mejorada respecto de la de C64).



Booty



EDITOR: FIREBIRD
AÑO: 1984 **GÉNERO:** PLATAFORMAS

¡Menudo debut de Firebird! *Booty* es un plataformas con toques de puzzle: la mecánica de ir recogiendo objetos se ve complicada por el hecho de que algunos de esos objetos son llaves numeradas que abren solamente la puerta que corresponde con su número, así que tienes que pensar bien cada movimiento o te puedes quedar atrapado frente a una puerta de la que no tienes llave y con un enemigo pisándote los talones. Al ser un juego, en parte, de reflexión, te tiras un rato con cada pantalla, así que era un título que ofrecía mucha diversión en relación a lo poco que costaba. El sonido es lo peor del conjunto. Disponible para Amstrad CPC, Spectrum, Commodore 16, C64 y Sam Coupé, aunque esta última versión es de Jupiter Software. Visualmente, la mejor es la del ordenador de MGT, seguida de la de ¡C16!

David Darling, fundador de Codemasters



¿Por qué decidisteis publicar juegos baratos?
Los juegos costaban entre cinco y seis libras (entre 1.100 y 1.400 pesetas), mucho dinero hace 25 años. Queríamos hacer juegos de calidad, pero también que tuvieran un precio asequible para la mayor cantidad de gente posible.

¿Por qué crees que el modelo de juegos baratos funcionó bien para algunos editores?
Porque teníamos más público. Además, numeramos los juegos, de forma que la gente empezó a coleccionarlos. Y empezamos a sacar series, como las de simuladores, *Grand Prix*, *Pro-Ski*, *BMX*, y algunos coleccionaban toda la serie. Y además teníamos la serie Quattro, dábamos cuatro juegos por el precio de uno, era una gran oferta.

¿Competíais con los editores de grandes lanzamientos?
No creo que esos juegos fueran mejores. Nosotros crecimos y crecimos, y nos terminamos convirtiendo en un problema para los grandes sellos, que crearon sus propias series económicas. Lo que hacían era producir un juego caro, venderlo durante unos meses a un precio alto, y luego sacarlo en la serie económica. La diferencia era que nosotros sacábamos los juegos a un precio reducido desde el principio, y eso interesaba más a la gente.

¿Los desarrolladores se esforzaban menos con los juegos baratos?
No, el proceso de desarrollo era el mismo, no teníamos en cuenta el precio al que saldría el juego. Si hacíamos uno de esquí, queríamos hacer el mejor simulador de esquí, y lo mismo con uno de ralis. La diferencia era el marketing: cuando Ocean hizo, por ejemplo, *Daley Thompson's Decathlon*, tuvo que pagar al deportista y una buena campaña publicitaria. Gastaban mucho dinero, pero eso no quiere decir que sus juegos fueran mejores o que emplearan más recursos en desarrollarlos.

¿Así que no crees que Codemasters echara a perder el negocio de los juegos baratos?
No. Nos esforzábamos por hacer las cosas lo mejor que sabíamos porque éramos programadores que amábamos los videojuegos. Nuestro eslogan era 'Absolutely Brilliant', totalmente bueno, esa es la frase que aparecía en la portada de los juegos, y nos lo creíamos y queríamos alcanzar la excelencia. Si hubiéramos hecho un juego de mierda, en seguida habría corrido la voz y la gente no lo hubiera comprado.



BMX Simulator

EDITOR: CODEMASTERS
AÑO: 1986 **GÉNERO:** CARRERAS

BMX Simulator **es uno de los tropecientos «simuladores» de** Codemasters. Se juega desde una perspectiva aérea, y aunque es un poco complicado de manejar, también es muy divertido. Ya utilices teclas o joystick, las manos te sudan de verdad según le vas dando toquecitos a la palanca o a la tecla para mantenerte dentro de la pista, porque salirte de ella es cuestión de un milímetro. Y si te vas fuera te caes, y en ese caso el contrincante te va a dejar con un palmo de narices. Pero la euforia que te entra cuando ganas y ves la repetición de la carrera (puedes ponerla incluso a cámara lenta), compensa de sobra el infarto que ha estado a punto de darte. Hay siete circuitos diferentes y verlos todos no es difícil si entras en meta antes de que se te agote el tiempo. Los gráficos son chiquitajos pero detallados, y la animación de los sprites no está mal. Disponible para Amiga, Atari ST, Atari 8 bits, Amstrad CPC, Commodore 64, MSX y ZX Spectrum.



Ste Pickford, diseñador y grafista



¿Por qué tuvieron tanto éxito los juegos baratos en los ochenta y primeros noventa?
Los primeros juegos que aparecieron, los de 2600 o Intellivision, eran demasiado caros como para convertirse en un producto de masas. Tenían su nicho entre los consumidores más acomodados. Y los primeros juegos de ordenador llegaban a costar cinco libras o más, un dineral para los chavales, así que los pirateaban o se los regalaban sólo en ocasiones especiales como Navidades o los cumpleaños. La aparición de juegos baratos, los que se podían comprar con la paga semanal, facilitó que los videojuegos se convirtieran en un producto asequible para todo el mundo.

¿Con el desarrollo de qué juegos disfrutaste más?
Creo que *Zub* fue con el que me lo pasé mejor, de entre los baratos; será porque creíamos que teníamos libertad total para hacer un buen juego, aunque al final no nos dejaron tiempo para terminarlo como queríamos. También me lo pasé muy bien con *Feud*, sobre todo con la versión de Amiga, porque hacer los gráficos en dieciséis colores con Deluxe Paint, y con toda aquella memoria, fue un salto en relación a trabajar con los Spectrum y Amstrad.

¿Os lo tomabais de otra manera cuando hacíais juegos baratos?
En Binary Design, donde trabajaba, no hacíamos diferencias entre un gran lanzamiento y un juego de serie económica. Podías estar haciendo un juego de diez libras, y cuando terminabas te ponían con uno de dos. El equipo era el mismo, los plazos eran los mismos, tu actitud la misma. Si acaso, poníamos más cariño en los juegos baratos porque nos dejaban más libertad, no solían ser un encargo con un argumento concreto detrás. Nos reíamos, pero también nos cabreábamos un poco, cuando leíamos en las revistas que a uno de nuestros juegos baratos le habían puesto una nota más baja sólo porque los periodistas entendían que al ser barato, nos habíamos esforzado menos. ¡Qué tontería!



MÁS POR 8 MENOS

I, Ball

- **EDITOR:** FIREBIRD
- **AÑO:** 1985 **GÉNERO:** ARCADE

Curioso arcade de scroll vertical de ritmo frenético que sorprende por dos motivos: las voces digitalizadas (más curradas dependiendo de en qué sistema lo juguemos) y la historia que nos cuentan (tu personaje es una bola con diversas habilidades que se enfrenta a enemigos como hornos microondas o Chimos). Disponible para Amstrad CPC, C64 y ZX Spectrum.

MÁS POR 8 MENOS

POD (Proof Of Destruction)

- **EDITOR:** MASTERTRONIC
- **AÑO:** 1987 **GÉNERO:** ARCADE

Concita reacciones opuestas (*Crash* lo puntuó con un 21%, «es un matamarcianos muy pobre» dijeron), aunque también es verdad que depende de la versión que se juegue (mejor en C64 y C16 que en Spectrum). Es un arcade de ¿scroll? vertical de lo más simple, que aporta la novedad de que la nave se mueve por una cuadrícula cuya destrucción hay que evitar; sus referentes son *Centipede* y *Gridrunner.* Consta de veinticinco niveles, y para pasarlos hay que sobrevivir un tiempo determinado en cada uno de ellos, evitando las miríadas de proyectiles enemigos y que la nave quede atrapada en una parte dañada de la cuadrícula. El ritmo de juego y la cantidad de fases son precisamente sus mayores atractivos, así como el modo de dos jugadores (cooperativo).

Thrust

- **EDITOR:** SUPERIOR SOFTWARE
- **AÑO:** 1986 **GÉNERO:** ARCADE

Superior Software tomó *Gravitar* como punto de partida y le añadió la posibilidad de disparar. El objetivo es encontrar una esfera roja en una red de túneles y arrastrarla hasta la superficie, evitando los proyectiles enemigos y rozar las paredes. La física de la atracción gravitatoria está muy conseguida. No se le pueden poner muchas pegas; si acaso, lo difícil que es, porque tienes que calcular el fuel que usas, al tiempo que disparas y esquivas los obstáculos. Son un montón de niveles que no se hacen aburridos ya que se van introduciendo dificultades añadidas como la reversión de la gravedad, la desaparición de las paredes durante unos segundos o tener que abrir puertas. Disponible para BBC Micro, Electron, C64, Spectrum, Amstrad CPC, Atari 8 bits, C16 y Atari ST. Hay remakes para Vectrex y Atari 2600.



MÁS POR 10 MENOS

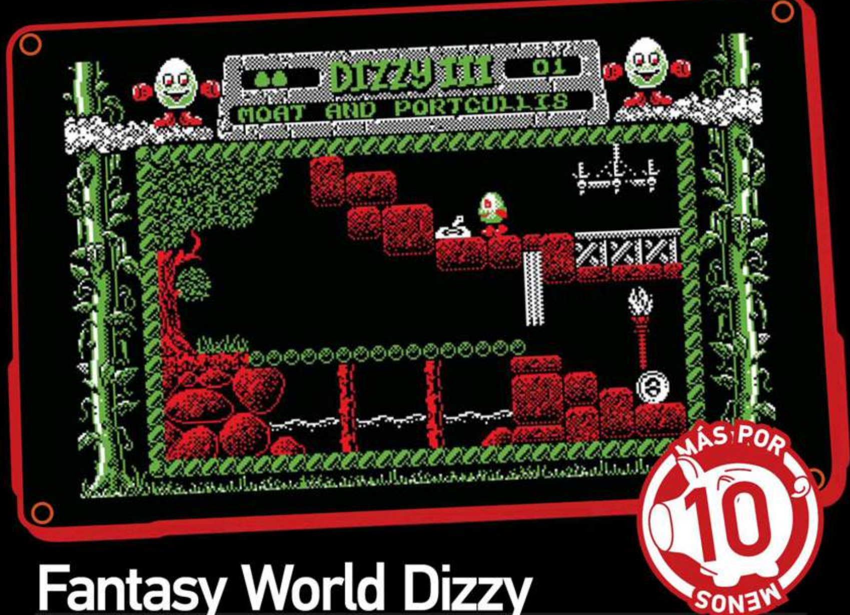
Powerplay: The Game Of The Gods

- **EDITOR:** ARCANA
- **AÑO:** 1988 **GÉNERO:** TABLERO

Es un juego de preguntas para hasta cuatro jugadores. Para mover los peones por el tablero hay que responder correctamente a las preguntas; cada casilla del tablero es de un color, y el color indica la temática de las cuestiones (conocimientos generales, deportes y ocio, ciencia y tecnología, geografía e historia); vamos, como el *Trivial Pursuit.* La gracia de *Powerplay* reside en que si se mueve un peón a una casilla ocupada por el peón de un contrincante, hay que resolver la disputa respondiendo a una batería de cuestiones; si se aciertan todas, se desaloja al peón enemigo; si se fallan, se reduce la vida del propio peón. Todo ello con un trasfondo de mitología griega, porque los peones mutan (pueden llegar a ser cíclopes, o minotauros) en función de su grado de sabiduría (cuanto más sabios son más fuerza tienen, pero más difíciles son las preguntas a las que se enfrentan). Disponible para Amstrad CPC, Amiga, Atari ST, C64 y Spectrum.

MÁS POR 8 MENOS





MÁS POR 10 MENOS

Fantasy World Dizzy

■ **EDITOR:** CODEMASTERS ■ **AÑO:** 1989 ■ **GÉNERO:** ARCADE/AVENTURA

El primer título de la saga no fue un gran éxito. Sólo empezó a vender cuando salió la segunda parte, *Treasure Island Dizzy,* en 1988, un año después del original. En cualquier caso, entre los dos terminaron por consolidar al personaje, y despertaron cierta expectación entre los jugones ante la inminente aparición, en 1989, de la tercera entrega de la serie, *Fantasy World Dizzy.* Los fans esperaban, como mínimo, que se corrigieran los defectos de los dos anteriores; y en concreto, rezaban porque no se repitiera lo de darle una sola a vida a Dizzy como había ocurrido en *Treasure Island Dizzy,* detalle que lo hacía especialmente frustrante.

Así que, de entrada, la cosa pinta bien: en *Fantasy World Dizzy* tenemos tres vidas, el sistema de inventario funciona mejor, y se incorpora el Yolk Folk, el grupo de amigos de Dizzy. La interacción entre los personajes le da un nuevo aire a la saga y la dota de una dimensión narrativa más atractiva, de forma que el jugador puede llegar a desarrollar un verdadero interés en ese argumento, tan tontorrón, de rescatar a Daisy del castillo en las nubes del Rey Troll. Y aunque la música puede resultar repetitiva y machacona, los gráficos mantienen (en todos los sistemas) un atractivo irresistible, con ese aire de dibujos animados cursis que no echa para atrás, sino que impulsa a seguir explorando y avanzando en el juego.

Además, la misión principal lleva asociada la tarea de recoger las típicas treinta monedas de oro, fáciles de alcanzar algunas, chunguísimas otras. Sí, eso complica el juego, pero también lo hace más largo y más entretenido, y demuestra que alguien se había preocupado por optimizar eso que ahora llamamos *experiencia de juego.*

Esas dificultades añadidas daban además mucho de qué hablar con los amigos o compañeros que también se lo estuvieran pasando. ¿Para qué sirve la vaca enana? ¿De verdad puedes salvar ese agujero y pasar al otro lado de la pantalla? Los puzzles daban pie a un montón de discusiones, lo mismo que esos detalles alucinantes que se enconden en la trama, como el de que puedes tirar al pobre Dozy al mar si le das cuatro patadas a su tumbona.

El tamaño y el acabado del juego, así como su ambiciosa concepción, no encajaban bien con su precio (Codemasters se dio cuenta, y algunos de los títulos posteriores de la saga dejaron de salir en la serie económica). De todas formas, no todos abrazaron con igual entusiasmo la fiebre por el personaje, y los parabienes y las críticas empataron en las revistas de la época. Pero al aparecer como un juego barato, los padres no ponían muchas pegas en gastarse la calderilla en *Fantasy World Dizzy.* No queda muy guay decir esto, pero a los padres no les preocupaba ver a sus hijos jugando a algún título de la saga Dizzy, y a los chicos, lo reconocieran o no, les flipaba el personaje.

Uno de los creadores, Philip Oliver, confirma este punto. Recuerda un sábado por la noche en que iba paseando con su novia por Leamington, y entraron en los grandes almacenes WHSmith: «eché un vistazo a los estantes y cogí *Dizzy.* Tenía al lado a un chaval, un adolescente de esos que está de vuelta de todo, que me soltó 'ese está guapo de verdad, píllatelo'».

Fantasy World Dizzy está disponible para Spectrum, CPC, Commodore 16 y C64, Amiga, Atari ST y PC DOS. Hay, además, un remake para Enterprise 64/128.

Momentos estelares

Philip Oliver nos cuenta por qué cree que Fantasy World Dizzy tuvo tanto éxito

La portada

Queríamos crear un mundo mágico de aventuras y misterios que el jugador pudiera explorar. La portada de Alistair Graham, que es ya un clásico, y captó completamente el espíritu de diversión y aventuras que proponíamos.

Habichuelas mágicas

Hicimos *Fantasy World Dizzy* en treinta días, empezamos el 1 de septiembre de 1989 y terminamos a fines de mes. ¡Fuimos muy eficientes! Los puzzles relacionados con la planta de *Juan y las Habichuelas Mágicas* funcionaron muy bien.

Yolk Folk

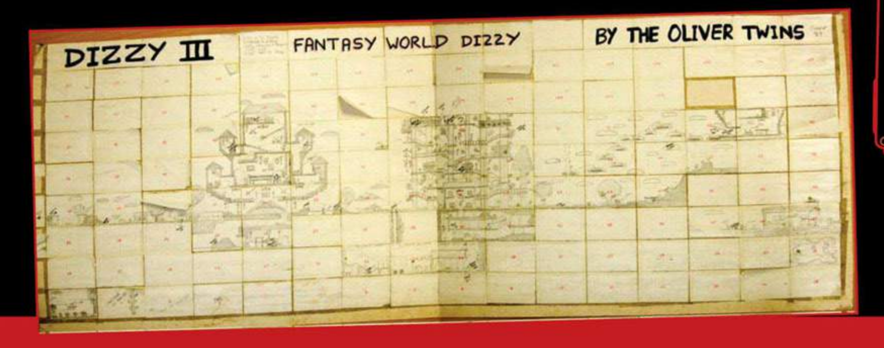
Uno de mis detalles favoritos fue la introducción de la familia de Dizzy. Queríamos un juego brillante, divertido, sorprendente, y el Yolk Folk nos aportó un argumento, una historia interesante y con un atractivo perdurable.

El dragón

Nos podíamos permitir hacer cosas ambiciosas con este título, así que diseñamos esos elementos mágicos, el dragón, las habas. Los procesadores eran lentos y les costaba pintar unos gráficos complejos, pero el resultado nos quedó bien.

Patas arriba

Lo del pozo que lleva a la pantalla donde estás boca abajo era un detalle fino. Pero lo que de verdad nos gusta de *Fantasy World Dizzy* es que enganchó a cientos de miles de personas, y que 25 años después la gente aún lo recuerda con cariño.



Future Classic

Títulos de hoy que seguirás jugando el día de mañana

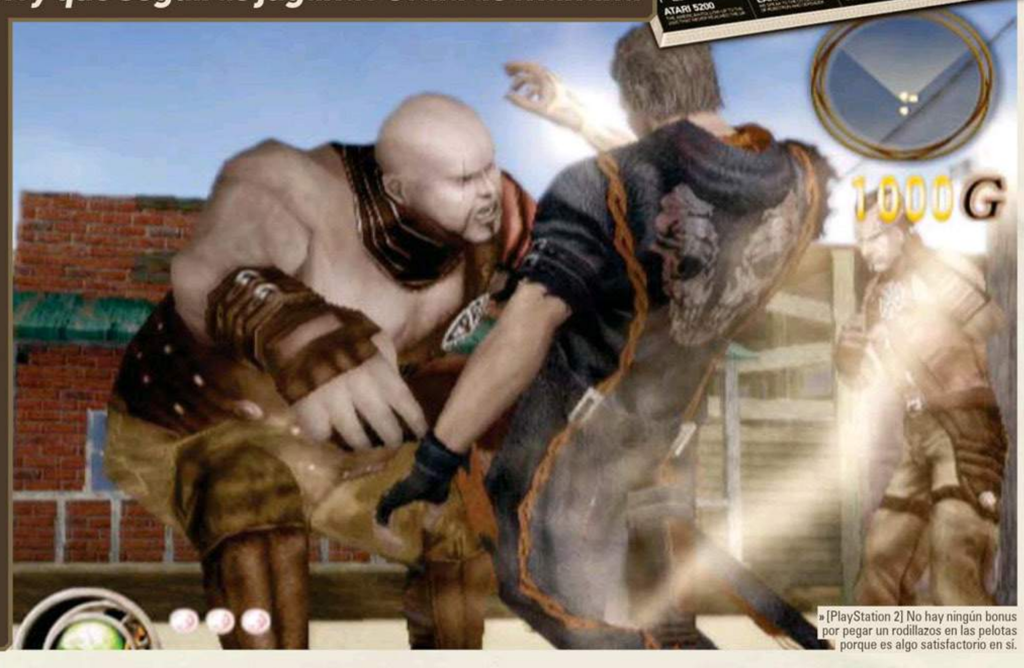


INFO

- » **Versión comentada:** PlayStation 2
- » **Lanzamiento:** 2007
- » **Compañía:** Capcom
- » **Desarrollador:** Clover Studio
- » **Nombres clave:** Shinji Mikami (Director) Atsushi Inaba (Productor) Hiroki Kato (Diseñador)
- » **Precio:** ¿10 euros?

DETALLES

» Uno de los chihuahuas de carreras de *God Hand* se llama Cabeza de Mikami, un guiño a *Resi 4*: Mikami dijo que se decapitaría si salía en más plataformas.



» [PlayStation 2] No hay ningún bonus por pegar un rodillazos en las pelotas porque es algo satisfactorio en sí.



06. GOD HAND

Por Javi Sánchez

El creador fetiche de Capcom se desmelenó con God Hand, el juego de pegar palizas más extraño del mundo que casi nadie jugó en su momento…

EL TRASFONDO

Mikami venía de firmar *Resident Evil 4*, el punto final al proyecto *Capcom 5*, con el que la compañía entregaría cinco exclusivas a Nintendo GameCube (y que acabó como el rosario de la aurora). Como uno de los selectos diseñadores de Clover —el estudio interno recién creado para los mejores de Inafune—, le dieron permiso para hacer lo que quisiera. Su propuesta fue actualizar los 'yo contra el barrio' que, en su opinión, todavía no tenían una entrega decente en 3D —*Devil May Cry* nunca entró en esa categoría—. Por la vía del humor surrealista de Clover sumada a la profundidad mecánica alcanzada por los versus de la casa. Y porque, como confesó Mikami, tras revolucionar el género estaba harto de dirigir *survival horrors*.

El resultado fue *God Hand*, el título menos vendido de Clover —que nunca consiguieron un éxito digno de su talento—. Mataríamos por ver la cara con la que Inafune recibió las noticias de que Mikami estaba haciendo un juego con enanos *super sentai* —Cinco Enanos Locos, Power Rangers del Mal que parecen salidos de los *Disgaea* de Nippon Ichi—, chihuahuas venenosos, cinemáticas absurdas y QTE al servicio de azotar traseros. *God Hand* se estrelló en ventas y Clover desapareció, con los creadores en fuga montando Platinum y Capcom mirando a Occidente para ver como podían arruinar sus franquicias estrella con juegos miserables.

EL JUEGO

God Hand es más, mucho más que la versión lisérgica de Mikami sobre cómo debe ser un *Final Fight* en 3D. Es un Lego de los juegos de yoyas, una caja en la que se establece un pacto impensable entre estudio y jugador: Clover te da los elementos y las animaciones, y tú, jugador, montas tu repertorio a medida. La profundidad del sistema está ahí, los frames, los combos, los densos patrones semiinvisibles más propios de un *3rd Strike* que de su género hermano, tan acostumbrado a sacar petróleo de los bugs, tan poco equilibrado. Lucha o no lucha, pocos títulos existen que hayan ofrecido tanta libertad y responsabilidad al

Ten en cuenta







Nadie supo apreciarlo

God Hand no obtuvo de primeras el aplauso universal que merecía. Lo de IGN, sobre todo, fue de chiste: le pusieron un 3.0/10 de nota, y luego lo metieron en la lista de los 100 Mejores Juegos de PS2.

Los gráficos son así

Los entornos chapuceros de este rompecaras eran pochos aposta, dándole un aire de decorados de spaghetti-western de serie B que aumentaban la sensación de comedia bufa del guantazo.

Estrella del karaoke

Cuando '*Still Alive*' se erigió en mejor canción de cierre para nosotros no era algo nuevo, sino el reemplazo natural del cierre de *God Hand*, con todo el casting cantando y bailando sobre patear culos por toda la galaxia.

Arrepentirse de petarlo

Mikami confesó hace tiempo que el juego sólo vio la luz por el estatus que tenía el desarrollador en Capcom. «Tengo la sensación de que, quizás, en el caso de *God Hand*, me dieron demasiada libertad».

Una promo irrepetible

La promoción de *God Hand* fue chaladísima, desde el tráiler de guantadas y bailes por igual, hasta el anuncio japonés en el que un mazas con cabeza de puño desfacía entuertos gritando GOTTO HANDO



» [PlayStation 2] Mikami siempre ha negado la inspiración de *El Puño de la Estrella del Norte*. Dadle dos años más.



» [PlayStation 2] Ni siquiera *Bayonetta* se aproxima a la variedad de combos que presenta *God Hand*.

Lo que dijo la prensa entonces...



Play
Nota: 89%
«Pelear nunca aburre, y sus extraños personajes te cautivan sin recurrir a clichés».



games™
Nota: 6/10
«Es casi imposible recomendárselo a alguien que no sea incondicional del género».

jugador y que, al mismo tiempo, le hayan despojado de excusas: si algo sale mal en *God Hand*, si no puedes vencer a un enemigo, es culpa tuya. En cierto modo, tras todo el cachondeo, se esconde un *Ninja Gaiden* (el de Xbox) zafio en apariencia, pero con el mismo sadismo de la ecuación precisión/dificultad del reptiliano Itagaki.

Sólo que Itagaki ofrecía un set de movimientos cerrados y en *God Hand* hay que comprar la panadería y elegir qué se van a comer los enemigos con los botones disponibles. Dadle un segundo a la idea: es un juego de repartir en el que es materialmente imposible contar con todos los movimientos. Incluso verlos todos en una sola partida. Añadamos que este sistema también gobierna los ataques especiales, los supercombos, y que hay que mantener un cierto equilibrio entre gasto de nuestro ki —por así decirlo— y las hordas de enemigos a abatir, y tenemos un prodigio.

Sumadle enemigos estrafalarios de patrones irreconocibles, jefes finales que te quitan la carcajada a diente por segundo, minijuegos escondidos, un cierto componente ludópata —los movimientos se compran, y hay un casino—, y...

...Descubrimos que Mikami decía la verdad: ningún pegapega hasta la fecha se había preocupado tanto de la profundidad. Ninguno lo ha vuelto a hacer. Y, entre que Mikami se ha domesticado para Bethesda, Inaba está en Platinum y el diseñador Kato se ha retirado a criar vacas y plantar lechugas.

Jamás veremos otro *God Hand*.

Por qué será un clásico

Durante un tiempo, antes de sentirse culpable, Mikami y su equipo culparon a Capcom de errores de promoción y distribución que hundieron a *God Hand*. Algo de eso hay, pero sospechamos que la realidad es más cruel: el mundo —y mucho menos la crítica de aquellos años: los componentes de esta revista clamábamos en el desierto— no estaba preparado para recibir semejante barbaridad. El aspecto gráfico descuidado justo cuando debutaba la penúltima generación de consolas, el humor morcillo, la apariencia de que Mikami se había descolgado con un título digno del purulento motor con el que Omega Force lleva años pariendo *Musous* clónicos... Descabalgaron a un público que no podía disociar el mimo visual del contenido jugable.

Los indis todavía no habían estallado, las grandes aún no habían demostrado consistentemente que a más fotorrealismo, menos juego... Incluso hoy, *God Hand* parece una de esas fantasías neorretro/indi que esperamos de Kickstarter: «el creador de *Resident Evil* reinventa el *beat'em up*». Y también, que Mikami no hizo concesiones al jugador medio: o aceptabas su propuesta —a ciegas— o no había manera. *God Hand* fue el canto del cisne de Clover o, más bien, un pajarraco extraño y mutante de bellísimo trino y corto vuelo, digno de figurar entre los Mejores Juegos de la Historia. Es casi poético que marcase el final de una Capcom que, desde entonces, sólo ha levantado la cabeza innovadora del fango formulaico con otro título feo y magnífico: *Dragon's Dogma*.

STREETS OF RAGE

LA ENCARNIZADA RIVALIDAD ENTRE SEGA Y NINTENDO ALCANZÓ SU CÉNIT EN EL ARRANQUE DE LA DÉCADA DE LOS 90. ¿CÓMO RESPONDIERON LOS PRIMEROS AL *FINAL FIGHT* DE SNES? DESARROLLANDO SU PROPIO BRAWLER. AQUEL PRIMER *STREETS OF RAGE* FUE EL ORIGEN DE UNA SAGA MEMORABLE, QUE POR DESGRACIA DESAPARECIÓ JUNTO A LA CONSOLA EN LA QUE COBRÓ VIDA, MEGA DRIVE. PERO SU RECUERDO, Y SUS TOLLINAS, ESTARÁN SIEMPRE CON NOSOTROS.

Por **Bruno Sol**





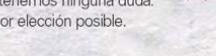




SOR* ENAMORÓ A TODA UNA GENERACIÓN QUE SE HABÍA DESTETADO CON CLÁSICOS COMO *DOUBLE DRAGON







La pantalla de selección de personaje del primer *SoR*. No tenemos ninguna duda: Adam era la mejor elección posible.

En la guerra sin cuartel que se libraba entre Mega Drive y SNES, SEGA contaba con la artillería pesada que le proporcionaban sus éxitos recreativos, mientras que Nintendo mantenía un férreo control sobre sus third parties, impidéndoles llevar sus franquicias a la competencia. La aparición de *Final Fight* en Super Nintendo (pese a sus notables carencias, como la ausencia del segundo jugador, la censura y la desaparición de Guy y todo un nivel de la coin-op original) espoleó a SEGA a la hora de desarrollar su propio brawler para MD (con ports a Master System y Game Gear). Aquel cartucho recibiría el nombre de *Streets of Rage* (*Bare Knuckle* en su Japón natal), y enamoró a toda una generación que se había destetado en los salones recreativos con clásicos como *Double Dragon*. Aunque los gráficos del primer *SoR* no eran tan espectaculares como los del *Final Fight* de SNES, éste sí ofrecía un modo de dos jugadores, y frente a la «peculiar» correción política de Nintendo (que había eliminado del juego de Capcom tanto a las mujeres como a los enemigos de tez más oscura), SEGA acertó de pleno a incluir a un afroamericano entre el trío protagonista. El mercado USA, principal campo de batalla de la rivalidad SEGA-Nintendo, aplaudió esa decisión (servidor aún recuerda la emocionada carta de un lector de GamePro, afroamericano para más señas, alabando la decisión de SEGA, sin olvidar poner a caldo a Nintendo). Polémicas raciales al margen, *SoR* era un grandísimo juego, con dos secuelas no menos magistrales. La franquicia murió con la MD, pero jamás será olvidada. Aquí va nuestro humilde homenaje. Es hora de volver al barrio.



YUZO KOSHIRO: EL ALMA DE STREETS OF RAGE

Sin temor a exagerar, podemos decir que nadie ha sabido explotar, con tanto talento y dedicación, el chip de sonido de la Mega Drive que Yuzo Koshiro. Aunque ha compuesto obras maestras para otras consolas, como SNES (ahí están las fabulosas bandas sonoras de los dos *ActRaiser* o las pegadizas melodías de *Super Adventure Island*), su nombre quedará ligado para siempre a los sistemas SEGA. En su haber hay obras tan notables como la música de *The Revenge of Shinobi*, *The Story of Thor* o los *Shinobi* de Game Gear. Pero por encima de todo, su nombre quedará asociado para siempre al de la saga *Streets of Rage*, con la que exprimió el chip de sonido Yamaha YM2612 hasta límites casi sobrehumanos. Al margen de su trabajo como compositor (entre sus trabajos más recientes está parte de la banda sonora de *Kid Icarus: Uprising* de 3DS junto al no menos legendario Motoi Sakuraba), Koshiro llegó a fundar su propio estudio, Ascent, con el que produjo títulos del calibre del mencionado *Story of Thor* y su secuela de Saturn, la versión Master System del primer *Sonic The Hedgehog* o *Protect Me Knight* para Xbox Live.

STREETS OF RAGE

SEGA REUNIÓ TODOS LOS ELEMENTOS QUE HICIERON GRANDE AL SUBGÉNERO BRAWLER Y LOS ENVOLVIÓ CON UNA MEMORABLE BANDA SONORA, OBRA DE YUZO KOSHIRO. ¿PODRÁN TRES EX-POLICÍAS ACABAR, A GORRAZOS, CON LA CORRUPCIÓN Y EL CRIMEN QUE ASOLAN SU CIUDAD? TODO ERA POSIBLE EN 1991, CON UN PAD DE MD EN LAS MANOS.

Sospecho que no soy el único que, al volver la vista atrás y recordar el primer *Streets of Rage*, sólo puede pensar en su prólogo: el skyline de una ciudad, un texto sobreimpresionado... y la música de Yuzo Koshiro. Aquel tema, bautizado como «The Street of Rage», con ramalazos al célebre Sadeness (Part 1) de Enigma, era sólo el primer corte de una espectacular banda sonora, que 23 años después, sigue conservando toda su fuerza. En cambio los gráficos son, posiblemente, el elemento de *Streets of Rage* que más ha acusado el paso del tiempo. La siguiente entrega daría un paso de gigante en este aspecto, pero el primer *SoR* mantiene el tipo gracias a su impecable mecánica y las tremendas posibilidades de diversión que ofrecía su modo cooperativo para dos jugadores. En SEGA estudiaron a fondo los clásicos de la lucha callejera para cincelar un brawler impecable, repleto de detalles geniales, como la posibilidad de defendernos a patadas cuando un enemigo nos esté maniatando desde atrás, caer de pie cuando un quinqui nos arrojara por los aires (simplemente pulsando arriba en el mando en el momento preciso de aterrizar) o ese duelo final, en el que uno de los jugadores podía traicionar a su compañero y reclamar el trono de Mr. X como líder del sindicato del crimen. Además, incorporó un elemento de su propia cosecha, una suerte de «magia» heredada de *Golden Axe* (que al fin y al cabo era un brawler inspirado en el universo de la espada y brujería): con el botón A del pad podíamos pedir la ayuda de un policía (el único, además de los tres protagonistas, que no había sido sobornado por Mr. X) para lanzar un ataque de artillería con el que liquidar a todos los enemigos en pantalla.

Hoy en día continúa la discusión sobre qué personaje de *Streets of Rage* era mejor. Cada uno tenía sus propios parámetros de fuerza, salto y velocidad. Adam era lento en comparación a sus compañeros, pero daba unas tollinas de infarto (recordad aquel seco codazo con el que acababa las series de puñetazos) y su patada aérea era imparable. Axel saltaba menos que una estatua ecuestre, pero aunaba velocidad y fuerza, mientras que Blaze era muy ágil y saltaba que daba gusto, aunque sus puñetazos y patadas eran los más flojos. Además de los nudillos y la punta de la bota, el trío de ex-policías contaba además con todo tipo de armas que podían robar a manos de sus enemigos, o aquellas que aparecían mágicamente al destruir cabinas telefónicas, cajas, barriles y otros elementos del escenario. Cuchillos, bates de béisbol, tuberías, botellas (que podías estrellar en la cabeza de un fulano y luego apuñalar al resto con el vidrio roto, al más puro estilo barriobajero) e incluso un pimentero (con el que hacer estornudar a los enemigos) estuvieron a nuestro alcance a lo largo de las ocho fases en las que se dividía *Streets of Rage*. Desde el clásico barrio de la periferia a la factoría de marras (con cintas transportadoras y prensas hidráulicas que se activaban por proximidad), el barco más largo que se haya visto en la historia de los videojuegos, una idílica playa en la que que en lugar de achuchones nocturnos se rompían cabezas y un puente repleto de huecos por los que arrojar a los enemigos, al más puro estilo *Double Dragon*.



Axel ejecuta su penoso ataque aéreo frente al primo de El Ultimo Guerrero. Bonita estampa.



La ropa de este jefe final delata el año de lanzamiento del juego. Ay, esa chaqueta vaquera con forro de borreguillo...





La habilidad como judoka de Blaze queda patente en este lanzamiento olímpico de quinqui, que va a parar de cabeza al abismo. Criaturita.



El villano final, Mr. X, tampoco es un derroche de originalidad. Como el maloso de *Double Dragon*, tira de ametralladora.





Los sicarios de Mr. X eran tan horteras como belicosos. Como en todos los brawlers, el diseño de los enemigos se repetían más que el ajo, pero *Streets of Rage* nos deleitó con un bestiario inolvidable: un perroflauta del infierno que era capaz de hacer malabares con hachas y antorcha, un primo punk de Freddy Krueger, un clon del Último Guerrero, un poligonero de los 80 armado con un boomerang o una pareja de muchachas creadas con el mismo sprite de Blaze (hasta compartían los mismo ataques que ella), pero con ropas de otro color. Estas no eran un derroche de originalidad, pero hasta que aprendimos sus patrones de ataque, nos pusieron el morro fino.

Los usuarios de Game Gear y Master System disfrutaron de sus propias adaptaciones de *Streets of Rage*. La entrega portátil incluyó el modo para dos jugadores (a través del cable link) pero sólo permitía elegir entre Axel y Blaze (Adam se quedó en casa ese día). La version Master System era la más floja de las tres, ya que omitió la opción de dos jugadores, aunque tuvo el honor de contar con un jefe exclusivo para la sexta fase. En lugar del Freddy Krueger por partida doble de la versión MD, nos veíamos las caras con un delirante fulano con sombrero de copa, bastón y un lanza-misiles atado a la espalda. Lo que uno siempre espera encontrar en una factoría.

GUANTAZOS Y VIÑETAS

¿Os suena el nombre de Mark Millar? Seguro que sí. El escocés (creador de *Wanted, Kick-Ass, The Authority* o *Ultimate X-Men*) trabajó para la editorial británica Fleetway desde 1989 hasta 1993, y entre los guiones que firmó para la revista *Sonic The Comic*, además de diversas aventuras protagonizadas por el erizo, fue el encargado de escribir la adaptación a cómic de la franquicia *Streets of Rage*, al menos las dos primeras entregas (en la tercera sería sustituido por Nigel Kitching), con ilustraciones de Peter Richardson. Las historietas están basadas en *Streets of Rage 2*, asi que aparecen Skate y Max en detrimento de Adam que, al igual que sucedió en las secuelas de MD, es relegado a la categoría de segundario. Si os interesa el cómic, es bastante fácil de localizar por la Red.





MALDITA RATA TRAIDORA

¿Recordáis el duelo final de *Double Dragon*, cuando Billy y Jimmy se medían el lomo para ver quién se queda con la churri? Pues era una ridiculez en comparación a lo que nos proponía Mr X al final de la octava fase de *Streets of Rage*. El muy canalla ofrecía a los jugadores la posibilidad de ser su mano derecha. Si ambos decían que no, el combate final tenía lugar. Si ambos decían que sí, Mr X abría una trampilla en el suelo y enviaba a ambos jugadores (o uno, en caso de jugar en solitario) de vuelta al arranque de la sexta fase. Pero si un jugador cedía a los cantos de sirena (y el otro no) tenía lugar un duelo a muerte entre ambos. El traidor, en caso de vencer, recibía otra propuesta de Mr X. Negarse llevaba al combate final y a un epílogo bastante siniestro.

STREETS OF RAGE 2

BIENVENIDOS A 1993, EL CÉNIT DE LA RIVALIDAD SEGA-NINTENDO. SI SNES CONTÓ CON EL MUY NOTABLE *SUPER DOUBLE DRAGON*, MEGA DRIVE NO LE FUE A LA ZAGA CON UNA SECUELA EXPLOSIVA DE *STREETS OF RAGE*, CONSIDERADA POR MUCHOS COMO LA MEJOR ENTREGA DE LA SAGA. Y ESO QUE ALGUNOS ECHAMOS EN FALTA A ADAM.

Dado el gigantesco salto gráfico que dió la franquicia con esta secuela, respecto al primer *SoR*, nadie diría que apenas transcurrió año y medio entre una entrega y otra. SEGA dejó intacto el ADN del original, pero aportó un acabado visual que dejó a los usuarios de Mega Drive con las pupilas del tamaño de sartenes. Los sprites de los personajes duplicaron su tamaño y presentaron nuevas animaciones, los niveles multiplicaron su longitud e incluyeron detalles sorprendentes (planos de scroll en primer plano que aportaban volumen, e incluso un breve segmento en vertical que rompía con el clásico desarrollo horizontal del subgénero brawler). Los enemigos, y no sólo los jefes finales, disponían de su propia barra de vida y se incorporó un nuevo modo de juego, Duel, que permite a dos jugadores enfrentarse cara a cara, al estilo de *Street Fighter II*, tan en boga por aquellas fechas.

Pero el cambio más radical fue sin duda la desaparición de Adam (convertido en esta entrega en rehén del vengativo Mr. X), cuyo puesto fue ocupado por dos nuevos personajes. Skate, el hermano pequeño de Adam, suplía con su velocidad (iba montado sobre patines) la escasa pegada de sus ataques. Justo todo lo contrario que Max, el otro novato, un corpulento luchador de catch, irritantemente lento pero demoledor en las distancias cortas. Junto a ellos reaparececieron Axel y Blaze. Esta última era el personaje más equilibrado, lo que le convertiría en la opción favorita para aquellos que decidían afrontar el juego en solitario. Y de los guarros que intentaban vislumbrar su ropa interior con cada patada aérea.

SEGA eliminó la «magia policial» del primer *SoR*, pero nadie la echó en falta, porque a cambio se obsequiaron con movimientos especiales para cada personaje. El más sencillo se ejecutaba con un único botón, pero usarlo conllevaba cierta pérdida de vida (como el molinete de Haggar en *Final Fight*). Algo que no sucedía con el otro especial, que se ejecutaba pulsando dos veces una dirección y el botón de ataque. Espectacular y realmente efectivo cuando tocaba enfrentarse a jefes finales.

Yuzo Koshiro volvió a firmar la banda sonora, excelente aunque muy escorada hacia la electrónica (mucho house, techno y progressive). Cuestión de gustos. Hay gente que la adora y opina que su único pecado fue adelantarse a su tiempo. Otros creemos que una mayor variedad de estilos, en la linea del primer *SoR*, habría sido sido lo ideal.

Los ochos niveles de *Streets of Rage 2* abarcaban, como no, la clásica pelea en callejones y un nuevo tour por un puente (ahora con moteros incluidos), pero también se nos dió la ocasión de visitar escenarios más delirantes, como un parque de atracciones (con galeón pirata —y ninjas— y un túnel del terror inspirado en Alien), y un estadio de baseball con un ascensor oculto bajo el montículo del lanzador. El combate final volvería a enfrentarnos, como no, a Mr.X, en un duelo muy similar al del primer *SoR*, y que incluía la aparición de un nuevo enemigo: el kungfunesco Shiva, que impresionó tanto a los jugadores que acabaría regresando en la siguiente entrega de la saga.

SOR 2 PRESCINDIÓ DE ADAM Y LA «MAGIA POLICIAL», PERO A CAMBIO NOS RECOMPENSÓ CON DOS NUEVOS PERSONAJES Y ATAQUES ESPECIALES PARA CADA LUCHADOR.

SEGA hizo todo lo posible por adaptar *Streets of Rage 2* a Master System y Game Gear de la manera más digna posible, teniendo en cuenta el abismo gráfico que las separaba de MD, y la verdad es que ambas versiones de 8 bits son tan simpáticas como diferentes entre sí. La de MS incluso añadía tanganas sobre un tren. Eso si, el reparto de personajes, en las dos, se limitó a Axel, Blaze y Skate. Max se quedó fuera.

Considerada por la mayoría de los fans como el cénit de la saga, el único lunar de *SoR 2* es la desaparición de Adam entre el elenco de personajes seleccionables. Los fans del tipo del codo de acero soñabamos con volver a verle en una próxima entrega, pero como podréis comprobar en la siguiente página doble, nuestros deseos estaban lejos de cumplirse.





Ojo con la delirante carátula japonesa, con un primo de Van Damme y un Arnie raruno y carcajeante.



Nos quedamos con las ganas de volver a jugar con Adam. Pero al menos nos dieron a Skate y Max, dos nuevos personajes.



Dos de las nuevas incorporaciones de *SoR 2*: el hérculeo (y bastante lento) Max y los moteros (toma guiño a Renegade).



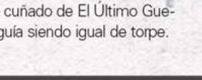
Esta secuela incorporó movimientos especiales para cada personaje. Aquí tenéis a Blaze haciendo gala de uno de ellos.





Los enemigos sufrieron un auténtico rediseñado: desde los punks cabizbajos a las dominatrix. Esta hasta llevaba un chal.

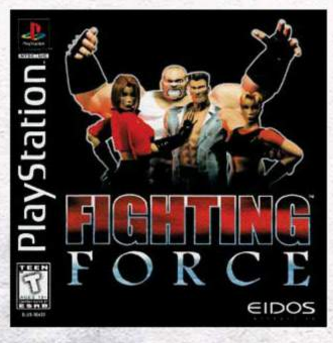




SEGA rescató a algunos jefes del primer *SoR*, como el cuñado de El Último Guerrero. Y sí, seguía siendo igual de torpe.



El uso de las armas mejoró bastante (sobre todo en lo refererente a los cuchillos). También echamos el guante a tuberías, e incluso katanas. Ojo a la postura de Blaze al agarrar el bardeo. Una tía dura.



El primer *Streets of Rage* poligonal acabó cancelándose porque SEGA no quería el juego en PlayStation. Y ahora Sonic esquía con Mario.

LA SECUELA BASTARDA Y LO QUE PUDO SER...

En un principio, SEGA no tenía la intención de acabar con la franquicia *Streets of Rage* tras la desaparición de la Mega Drive. De hecho, encargó a Core Design la tarea de llevar la saga a las 3D, y hacerla debutar en la flamante Saturn. Pero durante el desarrollo surgieron fricciones entre SEGA y los padres de Lara Croft, ya que estos tenían la esperanza de lanzar el juego en otras plataformas, principalmente en PlayStation, algo a lo que los japoneses se negaron en redondo. Rotas las negociaciones, Core Design siguió adelante con el desarrollo de su brawler 3D, que acabaría llegando a las tiendas en 1997, con otros protagonistas, bajo el título de *Fighting Force*, en diversos formatos (PlayStation, PC y Nintendo 64), pero no en Saturn. Al parecer, SEGA Europa se negó en redondo a dar el visto bueno al lanzamiento, a pesar de estar completamente terminado.

Pero aquí no se acabaron los intentos por llevar a Axel y cia a las tres dimensiones. Años más tarde, la propia SEGA estudió relanzar la saga en Dreamcast (por youtube circula un vídeo de la demo técnica), pero el desarrollo se canceló en una fase bastante temprana. Al igual que los posteriores intentos de la extinta Grin y Backbone Entertainment. En ambos casos, lo único que nos queda de ambos proyectos son bocetos e incluso alguna que otra pantalla del remake de Grin, que acabaron filtrándose por la Red. ¿Llegaremos a ver un nuevo *Streets of Rage*? Ya van con 20 años de retraso.







STREETS OF RAGE 3

Y LLEGAMOS A LA ÚLTIMA ENTREGA DE LA SAGA (DE MOMENTO). CORRÍA EL AÑO 1994 Y SEGA SE DESMELENA POR COMPLETO CON UN CARTUCHO DE 24 MEGABIT EN EL QUE TIENEN CABIDA CANGUROS LUCHADORES, CYBORGS DE APARIENCIA HUMANA, CUATRO FINALES DISTINTOS, MOVIMIENTOS ESPECIALES A LO *STREET FIGHTER II* Y MUCHO MÁS...

Streets of Rage 3 lo tenía todo para coronarse como el mejor capítulo de la saga, pero lo que recibimos fue un brawler oscuro, raro y lo que es peor, censurado respecto a la versión original japonesa (a la trama del cartucho occidental también le metieron mano a gusto). En cualquier caso, lo que queríamos eran peleas barriobajeras, y las tuvimos, aunque frente a enemigos aun más delirantes que los de *SoR 2*. Cómo definir si no la aparición de un polichinela armado con látigo (acompañado de un canguro boxeador, el mítico Roo), una excavadora asesina, cyborgs suplantadores de personalidad o fases cronometradas cuya resolución determinaba cuál de los cuatro finales íbamos a presenciar al completar los siete niveles del juego.

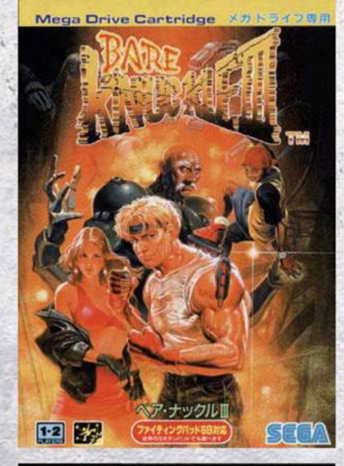
Esta tercera entrega supuso el retorno de Axel, Blaze y Skate. Max quedaría relegado a la categoría de personaje secundario (al igual que Adam, una vez más). Su hueco fue ocupado por un nuevo personaje, el Dr. Zan, una suerte de abuelo biónico que contaba con una notable pegada, aunque era lento y su salto no era ninguna maravilla (es lo que tiene estar compuesto de chatarra). Afortunadamente, esta tercera entrega incorporó la posibilidad de correr (simplemente pulsando dos veces la misma dirección), lo que sumado al botón de ataque nos proporcionó un nuevo repertorio de golpes a sumar a los movimientos ya incluidos en el anterior *SoR*. SEGA incluyó la posibilidad de utilizar el pad de seis botones de la MD, lo que nos permitía realizar ataques especiales con sólo presionar el botón X del mando. Además, *Streets of Rage 3* incorporó movimientos especiales a lo *SF II* (realizando medias circunferencias con la cruceta) e incluso potenciadores que mejoraban la potencia de nuestros «ataques relámpago» a medida que sumábamos 40.000 puntos a nuestro marcador. Tal era la complejidad de los movimientos de los cuatro personajes respecto a los anteriores *SoR*, que el cartucho japonés incluía un desplegable con todas las acciones que podíamos ejecutar. Mientras, en Europa seguíamos con el mismo manual multidioma en blanco y negro de siempre.

El tono sombrío de *SoR 3* quedaba patente en el propio apartado gráfico, mucho más realista (es un decir) y detallado que el de *SoR 2*. La animación de los personajes mejoró bastante, así como los escenarios, que incluían la típica fábrica, una discoteca, unas obras, las oficinas de Mr. X (tal y como la vimos en el anterior *SoR*) e incluso un templo subterráneo, habitado por un samurai con camuflaje óptico y muy mala leche.

MAX DESAPARECIÓ DEL ELENCO DE PERSONAJES JUGABLES Y FUE SUSTITUIDO POR EL DR. ZAN, UNA ESPECIE DE ABUELETE BIÓNICO.

Como no podía ser de otra forma, Yuzo Koshiro se encargó de producir la banda sonora, aun más enfocada al techno que en el anterior *SoR*. De hecho, Koshiro utilizó un programa para generar, aleatoriamente, parte de la música, logrando un sonido tan peculiar como adelantado a su tiempo.

Con un nivel de dificultad bastante puñetero (de hecho, la versión japonesa era un paseo en comparación a la entrega occidental) y toneladas de secretos por descubrir (algunos bastante accesibles y otros profundamente enterrados en el código del cartucho —como la célebre fase de las motos—), *Streets of Rage 3* supuso un notable, aunque correoso, punto y final a una de las mejoras sagas de lucha callejera de la historia de los videojuegos. Y ya han pasado 20 años desde entonces. Si una franquicia merece volver, es esta.



Una vez más, los europeos salimos perdiendo. Lo chula que es la carátula japonesa y el horror que llegó por estos lares. Tremendo. »



El diseño de los personajes ofrecía un aspecto mucho más detallado y realista que en los anteriores *Streets of Rage*. »











ALGO PASA CON ASH...

Streets of Rage 3 nos «regaló» uno de los casos más polémicos y flagrantes de censura que se recuerdan en la historia de los videojuegos. La otrora valiente SEGA, la misma que no tuvo problemas en incluir un código para activar los fatalities en *Mortal Kombat* o dar luz verde a todo el gore de la saga *Splatterhouse*, nos privó a los occidentales de la ocasión de enfrentarnos al jefe de la primera fase de *Bare Knuckle III* (el *Streets of Rage 3* japonés). Si, el tipo que véis en la imagen de arriba.

El bueno de Ash, con su estilismo a lo Village People y sus movimientos amanerados debió de parecer demasiado ofensivo a la pía gente de SEGA America, asi que lo borraron de un plumazo. Y no se molestaron en inventarse otro jefe. La lancha que conduce en la versión japonesa es guiada por Shiva en la occidental, y su lugar es ocupado por unos cuantos sicarios más. En la versión japonesa incluso era posible elegirlo posteriormente como personaje, con sólo pulsar el botón A al derrotarle.

CAMBIOS LOCOS EN OCCIDENTE

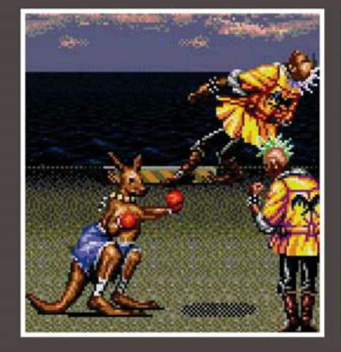
La censura y los cambios incomprensibles entre las versiones japonesa y occidentales no se limitaron tan sólo a la desparición de Ash. Por algún motivo ignoto se cambió el color de la ropa de los cuatro personajes (por ejemplo, la camiseta blanca de Axel pasó a ser amarillo sudado) y por miedo a que cogieran un catarro, se tapó hasta límites ridículos a las dominatrix. Nada de ligueros y corsés: una chaqueta y medias tupidas, que luego hace frío.

La línea argumental del cartucho japonés, que hacía referencia a un complot para iniciar una guerra a escala mundial, dió paso en occidente a un trama de cyborgs que sustituían a gente de la alcaldía. El general que debíamos rescatar en el juego original pasó a convertirse en el jefe de policía. Y así con todo. Un auténtico desmadre que, aunque tampoco afectara a la mecánica del juego, demuestra que SEGA no pasaba por su mejor momento, al menos en lo que respecta a los encargados de adaptar los juegos a Occidente.



DOS INVITADOS MÁS A LA FIESTA

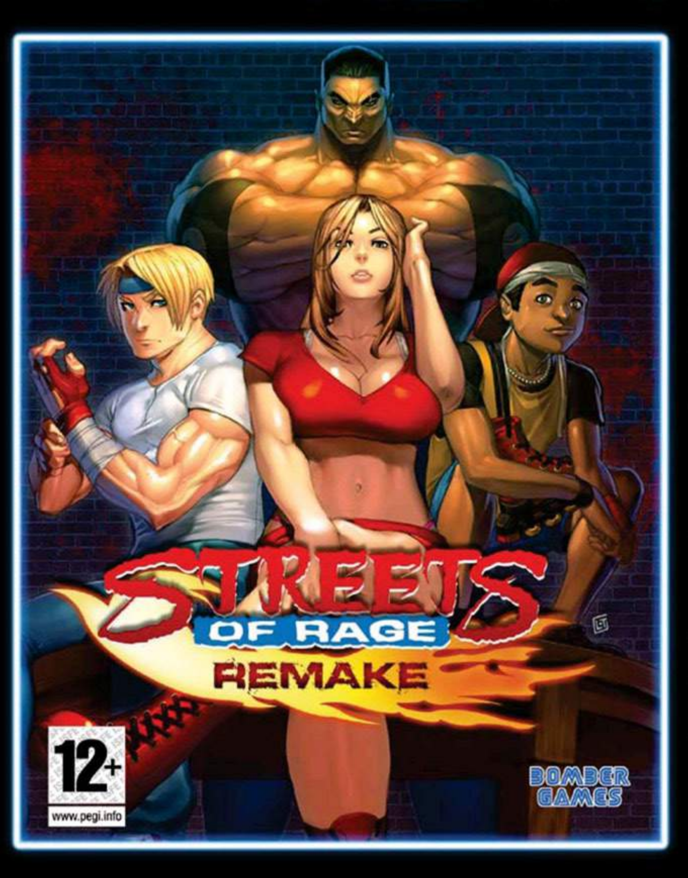
Por si no fuera bastante con los cuatro personajes principales (más Ash, en el caso de los afortunados nipones), *Streets of Rage 3* ocultaba en sus tripas la posibilidad de controlar a dos de los enemigos del juego. En el caso del canguro Roo, se podía hacer a través de una sencilla combinación de botones en la pantalla de presentación o bien zumbando en primer lugar al payaso de pacotilla que le acompañaba en la segunda fase del juego. El canguro huía y a partir de ese momento ya podíamos selecionarlo. Para hacerse con Shiva, bastaba tan sólo con pulsar el botón B en el primer pad (y mantenerlo) tras vencerle. Un personaje bastante chulo, aunque bastante menos efectivo de lo que aparenta.





STREETS OF RAGE REMAKE

PURE GOLD



UNA OBRA DE AMOR. NO HAY OTRA FORMA PARA DEFINIR EL IMPRESIONANTE REMAKE DE *SOR* QUE BOMBER GAMES FACTURÓ PARA PC, Y QUE TUVO UN FINAL ABRUPTO, CUANDO ENTRARON EN LIZA LOS ABOGADOS DE SEGA. HABLAMOS CON EL RESPONSABLE DEL PROYECTO, BOMBER LINK.

Eduard Luna, AKA Bomber Link, fue el alma y el corazón de *Streets of Rage Remake*, un juego diseñado desde cero por fans, sin ánimo de lucro, con el objetivo de resucitar una franquicia que SEGA tiene abandonada desde hace 20 años. Eduard habló con nostros y nos contó las razones por las que inició este proyecto: «Estaba aprendiendo a programar y me gustaba replicar los juegos que disfruté en mi infancia. *SoR* era uno de esos juegos que me encantaba jugar a dobles, del que tenía muy buenos recuerdos. Quería reconstruir el juego con mis propias ideas, fusionar toda la saga (...). En 2003 empecé a interesarme, busqué remakes o continuaciones oficiales pero no las había, así que a mediados de marzo empecé y para junio de ese mismo año ya tenía una beta funcional, el juego empezó como un motor de tiles al que se le fueron añadiendo nuevas funcionalidades». Lo que comenzó como el trabajo de un fan acabó convirtiéndose en un fenómeno que traspasó fronteras: «A lo largo del desarrollo pasaron 11 artistas encargados del trabajo de sprites en personajes y enemigos, 2 ilustradores gráficos para las intros y galerías de arte, 5 músicos para remasterizar la BSO de la trilogía, varias ayudas auxiliares con aportes menores







ORIGINAL


REMAKE

24 H.

o con documentación técnica para hacer el port del juego en distintas plataformas. Todos ellos fans de distinta procedencia, varios éramos españoles, luego había un japonés, americanos, ingleses... de todo un poco». Uno de los aspectos más llamativos del proyecto fue la recuperación de Adam como personaje jugable, todo un reto. «Para el resto de remakes como Axel SoR1 o Blaze SoR1 teníamos como referencia los sprites más grandes de *SoR2* y *SoR3*, además de un elenco de movimientos oficiales, pero para Adam solo había la movilidad de *SoR1*, así que hubo que improvisar bastante en los nuevos movimientos. Nos centramos en que fuera bueno con las piernas, pero luego resultó tener un combo de brazos estupendo. Contribuyeron 6 grafistas hasta crear la versión final de Adam, unos 320 sprites de animación aproximadamente. Sufrió varios rediseños, al principio era un personaje montado sobre una base de Axel SoR2 con algunos sprites nuevos o personalizados, luego sobre Adam de *SoR1* escalando los graficos al tamaño de un personaje de *SoR2* y añadiendo sombreado y más detalles después. Con el diseño ya definitivo se crearon el resto de movimientos nuevos (...). Yo coordinaba el equipo, llevaba un seguimiento del material de cada uno de los colaboradores, me encargaba del desarrollo del juego, de toda la programación, del montaje y remasterización de los escenarios». La gente de Bomber Games incluso se atrevió a rescatar uno de los tesoros ocultos en el código de *SoR 3*: la fase en moto. «Las fases eran parcialmente funcionales, usando el cheat para elegir escenario se podía acceder a ellas, aunque el juego se congelaba con facilidad. Hubo un grupo de hackers que profundizó en la ROM para conseguir hacer las fases jugables, pero aún así se notaban vacías, inacabadas. Había muchos sprites que estaban distribuidos en tiles comprimidos y otros no comprimidos a modo de puzle. Conseguimos deducir que los personajes tenían distintas animaciones al mover la moto hacia cada dirección y que tenían varios ataques. Luego hubo que recrear animaciones para el resto de personajes jugables y con toda la información, montar el desarrollo de la fase al completo. Dentro del juego original había bastante material que no se utilizó. Rescatamos algunos movimientos de Zan que pueden verse en el remake, algunos sprites no usados de Skate SoR3 y algunas fases que fueron completamente retiradas, además de las 2 fases de motos, en una de ellas aparecía Sonic en un cartel del fondo». Y tras todo ese trabajo, aparecieron los abogados de SEGA para tirarlo todo abajo. «SEGA Europa se puso en contacto 3 días después de lanzar la versión final para bloquear las descargas, hubo un malentendido con los términos de uso (...), contactamos con ellos en 2007 pero tampoco tenían constancia de ello, de cara a internet fue un moderador quien explicó la ausencia de las descargas, días después SEGA América confirmó lo sucedido. Desde ese momento no pude lanzar parches que corrigieran bugs y los ports del juego tuvieron que ser no oficiales (...)». A la hora de elegir su *SoR* favorito y qué juego le gustaría resucitar, Eduard lo tiene claro: «*SoR 2* era como estar jugando en una recreativa. La segunda parte supuso un salto impresionante en gráficos y jugabilidad. Llevaba la MD a otro nivel (...). Siempre me gustó *Golden Axe* (...). Dado que también tuvo una trilogía en MD seguramente hubiera tenido el mismo espíritu de *SoRR* de habernos propuesto hacer un remake». SEGA, deja de perder el tiempo y contrata a Bomber Link. Estáis tardando.





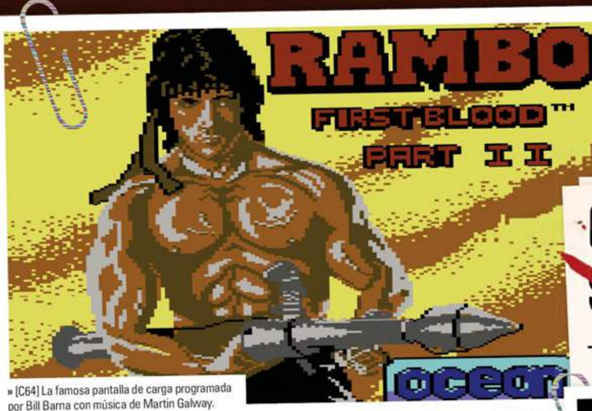
LA HISTORIA DE RAMBO® en los videojuegos

Cargados con víveres que harían vomitar a una cabra y unas cuantas bolsas para cadáveres, revisamos los videojuegos basados en las películas de Rambo

» [Spectrum] Los fans de *Commando*, contentos con el frenético pegatiros de Ocean.

No hay muchos héroes de acción comparables a John Rambo. Pocos han dejado una huella comparable en la cultura popular, de hecho. Mil veces parodiado, su nombre propio se usa como generalización para definir a un mazas implacable, hiperviolento y poco hablador. Un fenómeno, vamos.

El personaje fue creado por David Morrell y apareció por primera vez en la novela *Primera Sangre*, publicada en 1972. Diez años después se convirtió en una película del mismo título original (*First Blood*), con Sylvester Stallone dando vida al veterano de Vietnam John Rambo. Junto a dos secuelas cada vez más violentas y esquemáticas, el personaje inspiró numerosos videojuegos de acción. Muchos de ellos (los menos), adaptaciones oficiales. Hasta hoy, diez juegos se han inspirado en las películas de *Rambo* (11 si contamos la aventura de texto de 1985 de Mindscape que vamos a dejar para nuestro futuro artículo *Las Diez Obras de Ficción Interactiva Más Chifladas De La Historia*). Y eso sin contar el flamante juego para consolas y PC, inspirado de nuevo en la primera película. La calidad de uno a otro va variando considerablemente, así que no perdamos el tiempo: cintita al pelo, cuchillo jamonero a la bota, y prevenid a los charlies. Que vamos.



» [C64] La famosa pantalla de carga programada por Bill Barna con música de Martin Galway.

RAMBO: FIRST BLOOD PART II

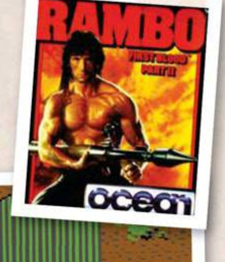
● **FORMATOS:** C64, AMSTRAD CPC, SPECTRUM
● **DESARROLLADOR:** OCEAN ● **AÑO:** 1986

OCEAN SE HIZO famosa por sus licencias de películas, unas mejores, otras peores. Y la primera de todas fue *Rambo*. Fue la primera adaptación de una película de éxito de la compañía, y la tarea de replicar las andanzas por la jungla de John Rambo recayó en Tony Pomfret y Dave Collier.

La pareja había colaborado previamente en *Daley Thompson's Decathlon* y volvieron a hacer equipo en este *Rambo* para Commodore 64. El resultado copiaba el estilo del éxito arcade *Commando* pero ampliando el campo de juego: el título de Capcom tenía un scroll de abajo hacia arriba, pero el área de juego de *Rambo* se desplazaba en ocho direcciones. Técnicamente era todo un logro.

La misión está tomada del clímax de la película. Te tienes que infiltrar en la base enemiga, liberar a un puñado de prisioneros y escapar en un helicóptero. Es un juego breve pero trepidante, y había suficiente armas a tu disposición como para apilar varias docenas de cadáveres de enemigos. Pero donde *Rambo* destacaba de verdad era en la presentación. Todo estaba muy pulido, y el juego contaba con una de las bandas sonoras más memorables de Martin Galway. La pantalla de carga era especialmente brillante, y la melodía que la acompañaba sigue siendo una de las sintonías *chiptune* más recordadas.

Los gráficos y sonido del juego eran una buena exhibición de las posibilidades del C64, sobre todo porque el resto de las versiones no eran tan brillantes. Ocean decidió externalizarlas, con Platinum Productions y Choice Software encargándose de las versiones de Spectrum y Amstrad respectivamente. En Spectrum la energía de Rambo pasaron a ser vidas, haciendo que el juego fuera mucho más difícil. La versión de Amstrad se parecía más a la de C64, a pesar del horrible scroll. En ambos casos, una enorme barra con marcadores inundaba media pantalla y se cargaba la increíble acción a pantalla completa de Commodore.



(MINI) CÓMO SE HIZO RAMBO

Tony Pomfret nos habla de la creación del icónico Rambo de Ocean

Programaste el juego junto a Dave Collier. ¿También lo diseñaste?
El concepto partía, obviamente, de momentos clave de la película, pero sí, el diseño lo hicimos entre Dave y yo. Fuimos a un pase privado en uno de los mayores cines de Manchester. Tomamos nota de los momentos clave y de ahí sacamos un diseño general para el juego en el que intentamos zampar esas secuencias.

El director de Ocean, Jon Woods, me pidió que le acompañara a una reunión a Londres para adquirir la licencia de *Commando*. Yo fui para demostrar nuestra habilidad para programar. Después de hacer una demo, los jefes comenzaron el papeleo y volvimos pensando que teníamos un trato. Pero la gente de Elite Systems nos lo pisó. ¡Así que *Rambo* puede considerarse una venganza!

El juego fue criticado por ser demasiado corto. ¿Recuerdas discutir el tema durante el desarrollo?
Metimos en el juego tantos elementos de la película como nos fue posible teniendo en cuenta el escaso tiempo de desarrollo, que fue de unos tres meses. Habría estado bien meter elementos más de aventura y otros más tipo arcade lineal, pero era del todo imposible teniendo en cuenta las fechas de entrega y que solo éramos dos programadores.



Al ser *Rambo* la primera gran licencia de Ocean, ¿sufristeis mucha presión?
La única presión real era la fecha de entrega. Creo que el juego salió poco después del estreno de la película.

¿Qué os pareció la banda sonora de Martin Galway?
Era brillante, como solía ser habitual en el caso de Martin. El tema principal era especialmente soberbio, y tenía un mensaje oculto en código Morse que iba mencionando los nombres de todos los que trabajamos en el juego.

> “Está levemente influido por Commando, un juego que nos encantaba” Tony Pomfret

¿Hubo juegos previos que os influyeran?
Hay una leve influencia de diseño de *Commando*, un juego que nos encantaba, y del que también tengo una anécdota.

Echando la vista atrás, ¿fue una experiencia memorable trabajar en *Rambo*, o fue solo un juego más?
Fue muy memorable. El juego en sí tiene un montón de trucos de programación para lograr que el C64 funcione a pantalla completa, o el scroll en ocho direcciones, con gran cantidad de multiplexado de sprites. Fue un placer desarrollarlo.



» [C64] La versión de Commodore fue la mejor gracias a su suave scroll y gran banda sonora.

» [C64] A pesar del minúsculo tamaño del sprite, Ocean clavó el aspecto del héroe.



» [MSX] Puedes subirte a una canoa y descender por ese río. Tan emocionante como suena.

RAMBO

● **PLATAFORMA:** MSX
● **DESARROLLADOR:** PACK-IN-VIDEO ● **AÑO:** 1985

NO ESTAMOS SEGUROS de en qué pensaba Pack-In-Video cuando desarrolló esto. El estudio cogió una estructura de antigualla rolera y le zampó un Rambo por las buenas. Solo que el sprite del protagonista no se parece a Rambo. Y que anda cuchillo en ristre como Michael Myers en *Halloween*. Muy poco Rambo.

La comparación con un RPG es meramente visual, porque los juegos del género están concebidos para durar días, y este *Rambo* puede ser fulminado en tres minutos, una vez sabes dónde ir y qué hacer, ya que los puzles son muy simples y el mapeado, diminuto. En una nota algo más positiva, hay tres finales (uno bueno y dos malos si el jugador se salta determinados objetivos).

Reciben mención especial un par de extraños enemigos. Aparte de los guardias que parece que llevan chándal, Rambo se topa con arañas de su mismo tamaño y una serpiente que parece salida del Imperio Cobra. Todo muy loco.

SUPER RAMBO SPECIAL

● **PLATAFORMA:** MSX2
● **DESARROLLADOR:** PACK-IN-VIDEO ● **AÑO:** 1986

EL SEGUNDO JUEGO de *Rambo* de Pack-in-Video fue desarrollado para el muy superior hardware de MSX2. Esto dio cabida a gráficos más detallados y coloridos y un mapa más grande, aunque el scroll era inexistente, y pasar de una pantalla a otra disparaba una pausa muy molesta.

Tenía mejor pinta que la versión de MSX, pero se jugaba mucho peor, posiblemente por la desafortunada introducción de elementos de infiltración. Los guardias enemigos tenían que abrir fuego, en teoría, cuando te cruzaras con ellos, pero esto funcionaba muy rara vez, y no era difícil atraer lluvias de balas pasaras por donde pasaras. O peor, pasar y zamparse una granada porque no había tiempo para reaccionar en el cambio de pantalla. Pero eso sí, el gritito de Rambo cada vez que moría era glorioso.

Lo que sí que tenemos claro es que incluir las palabras 'Super' y 'Special' en el título debería haber sido denunciable en la época. Pero ah, los salvajes ochenta.



» [MSX2] Esas flores azules restauran la energía de Rambo. Las típicas flores mágicas del bosque.


[MS] ¡Asegura el área! O si no, entra en cada pantalla disparando a todo lo que se menea.

RAMBO: FIRST BLOOD PART II

● **PLATAFORMA:** MASTER SYSTEM
● **DESARROLLADOR:** SEGA ● **AÑO:** 1986

HAY UNA HISTORIA interesante detrás de este sinvergonzón plagio del *Ikari Warriors* de SNK. Su título original japonés era *Ashura* pero fue maquillado y relanzado en los Estados Unidos como un juego de *Rambo*. En otras regiones, incluida Europa, fue lanzado sin licencia como *Secret Commando* (o *Secret Command*, como se lee en la legendariamente atroz caja).

Las tres versiones se jugaban igual, y nada mal. Ascendías por niveles masacrando a todo lo que se cruzara en tu camino y, al final de cada fase arramblabas con una barricada gracias a las míticas flechas explosivas, y al siguiente nivel. Había incluso posibilidad de cooperativo (en la versión USA, con un clon de Rambo, Zane).

Es un buen pegatiros, aunque algo lento. Rambo y Zane se movían como dando un paseo, pero como ni *Ikari Warriors* ni *Commando* tuvieron ports para Master System, este extraño travesti ramboide es un buen sustituto de los clásicos de la acción selvática.

RAMBO

● **PLATAFORMA:** NES
● **DESARROLLADOR:** PACK-IN-VIDEO ● **AÑO:** 1987

A LA TERCERA fue la vencida con este juego de Pack-In-Video para NES. Desde luego, ayudó que el desarrollo y los gráficos tomaran prestados abundantes elementos de *Zelda II: The Adventure of Link*. Si vas a plagiar algo, por lo menos que sea un clásico. Bien visto ahí.

En esta ocasión sí que se implementaron una buena cantidad de resortes típicos de los RPGs clásicos que no tienen demasiado sentido en una ficción de *Rambo*. Al entrar en la jungla tendrás que combatir con libélulas mortales, serpientes venenosas y tigres hambrientos. Un poco después se te encarga una misión de rescate propia de fantasía heroica. Al final de la película, si te acuerdas, Rambo clava literalmente a una mesa a Murdoch y le amenaza con un cuchillo. Aquí, Rambo convierte a Murdoch en una rana agitando un símbolo esotérico ante él.

En efecto, una auténtica chifladura. Y sin embargo, y no sabemos si de ahí se puede extraer algún tipo de exótica moraleja, resulta mucho más entretenido que los anteriores juegos para MSX y MSX2.

» [NES] Al principio del juego tienes que aceptar la misión. Si no aceptas, no pasas de esta pantalla.





(MINI) CÓMO SE HIZO RAMBO III

El grafista Ivan Horn nos habla de la adaptación de Ocean de la tercera película de Rambo.

¿Qué rol desempeñaste en el desarrollo de *Rambo III*?
Estuve bastante implicado en el diseño de gráficos y del propio juego. Por aquel entonces, al menos en Ocean, el rol de diseñador no existía como tal, ya que todo el equipo de desarrollo contribuía a ese aspecto de los juegos. Yo diseñé los esquemas de los mapas para los niveles laberínticos. También recuerdo haber discutido con Gary Bracey acerca del propio concepto del juego, y ahí fue donde le sugerí el nivel de disparos del final.

Habías trabajado en las versiones domésticas de *Operation Wolf*. ¿Estaba el nivel final inspirado en ese juego?
Sí, toda la parte final era una especie de extensión natural de la mecánica de *Operation Wolf*.

> "El tío llevaba la película en una maleta a la que estaba literalmente esposado" Ivan Horn

Se me ocurrió la idea de escalar los sprites para crear el efecto de enemigos corriendo hacia el jugador. Posiblemente el efecto se había usado en otros juegos bélicos, pero para mí al menos era una idea nueva.

¿También te encargaste de los gráficos del juego?
Hice todo el arte de las versiones de Spectrum y Amstrad, y algo de las versiones de 16 bits. En esas plataformas ayudé con los niveles de laberintos, que eran una especie de versión mejorada de mi arte original para Amstrad. Una colaboración de este tipo era inusual para Ocean por aquel entonces, ya que lo normal era que un artista o programador fuera asignado a una sola plataforma. Pero aquí cambiamos un poco el sistema, ya que fue nuestro primer intento de desarrollar en 16 bits internamente.

¿Llegaste a ver la película mientras hacías el juego?
Enseñaron la película a quienes estaban implicados en el desarrollo, meses antes del lanzamiento del juego, en el Cornerhouse Cinema de Manchester.
Lo divertido es que el tío encargado de enseñárnosla llegó con la película en un maletín que llevaba literalmente esposado a la muñeca. Nos dio una pequeña charla sobre la acción y efectos de la película, hizo una pequeña pausa (obviamente esperando unos aplausos que nunca llegaron) y se sentó avergonzado.

» El mago de los gráficos de Ocean, Ivan Horn.









[Amiga] Según Rambo pierde energía, su cráneo va quedando a la vista. Como el pavo de *Atic Atac*.

RAMBO III

● **PLATAFORMAS:** C64, CPC, SPECTRUM, MSX, AMIGA, ST, PC
● **DESARROLLADOR:** OCEAN ● **AÑO:** 1988

DESPUÉS DE UNAS ventas muy satisfactorias con el primer juego de Rambo, era predecible que Ocean se embarcara en una lucha por los derechos de la tercera película de la serie. Tampoco fue sorprendente que la compañía británica optara por la aproximación de géneros distintos para cada nivel que Ocean estaba poniendo en práctica con todas sus adaptaciones de películas.

El juego se dividía en tres secciones. En la primera tenías que irrumpir en una fortaleza enemiga y rescatar al coronel Trautman. Básicamente un gran laberinto con soldados enemigos que seguían rutas predeterminadas. Algún que otro puzle servía como respiro para la incesante acción; había puertas cerradas que abrir, por ejemplo, y trampas con rayos infrarrojos que precisaban de unas gafas especiales para ser detectadas. El laberinto era enorme y encontrar a Trautman era una tarea lenta y algo aburrida. El segundo nivel era similar, pero se ponía el acento en la acción, ya que había que liquidar a los enemigos colocando una serie de cargas explosivas.

Para la tercera y última fase, el estilo del juego pasaba a ser un pegatiros en 3D, con soldados y vehículos enemigos abalanzándose sobre la pantalla. Era una conclusión divertida para el juego y visualmente era muy atractivo, aunque nos consta que no muchos jugadores lograron superar los dos primeros niveles para afrontarlo.

Además de las versiones de 8 bits, el juego también se dejó ver en Amiga, ST y PC. Curiosamente, las versiones de 16 bits eran poco más que ports vitaminados de sus contrapartidas de 8 bits. Los gráficos eran mejores, pero el laberinto aún carecía de scroll, y el movimiento de Rambo era algo más lento.

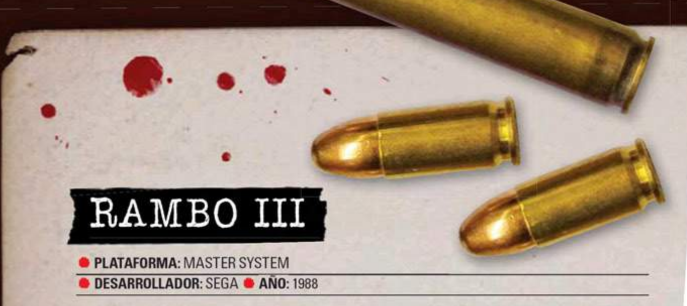
En general, *Rambo III* suponía cierta decepción, un poco como la película. Quizás la culpa fue del multinivel, aunque *Platoon* o *RoboCop* habían demostrado que el formato podía funcionar perfectamente.

[Amstrad CPC] Imagínate *La Fuga de Colditz*, pero con menos de nazis y más de Rambo.



[Spectrum] El estilo cenital del juego permitía no perder detalle de la carnicería de Rambo.





RAMBO III

● **PLATAFORMA:** MASTER SYSTEM
● **DESARROLLADOR:** SEGA ● **AÑO:** 1988

LA MASTER SYSTEM recibió su propio juego de *Rambo III*, aunque no destacó precisamente por su originalidad, ya que era un clon bastante ajustado del éxito arcade de Taito *Operation Wolf*. Sirvió para cubrir cierta ausencia en la consola, de todos modos, ya que *Operation Wolf* no llegaría a Master System hasta 1990.

El juego incluye todo lo que se podía esperar de un juego para pistola de luz. La pantalla hacía scroll lentamente hacia la derecha, y había que ir eliminando a los enemigos que aparecían y atacaban a diversas distancias. Prisioneros y espectadores inocentes aparecen ocasionalmente en la pantalla para que intentes (en vano) no hacerles daño. La munición era ilimitada, aunque si llegaba a cero, había que conformarse con disparar pequeñas ráfagas.

No había sorpresas, al menos hasta el final. En la última fase, el punto de vista pasa a una perspectiva 3D, y abundan los tanques y helicópteros enemigos. El juego no sigue exactamente la trama de la película, así que cabe preguntarse por qué no hay más de esas secciones 3D, y por qué no aparecieron antes para romper con la rutina de las relativamente aburridas fases con scroll lateral.

Lo que está claro es que para poder apreciar el juego tendrás que jugarlo con la pistola de luz para la que se diseñó. La emulación no le va a hacer ningún favor.

» [Master System] Con la Sega Light Phaser a mano, *Rambo III* no es un mal pegatiros.



» [Master System] Una sólida alternativa para el excelente port de *Operation Wolf* de la consola.



» [Mega Drive] Apunta, dispara, y protégete detrás de las rocas para esquivar los misiles.

RAMBO III

● **PLATAFORMA:** MEGA DRIVE
● **DESARROLLADOR:** SEGA ● **AÑO:** 1989

DESPUÉS DE CLONAR con el mayor descaro a *Operation Wolf* para su *Rambo III* de Master System, Sega optó por una aproximación distinta para el juego de Mega Drive. El resultado fue un sólido *shooter* a pie que incorporaba elementos de exploración y aventura.

La misión de Rambo es la de rescatar a Trautman, y la acción tiene lugar a lo largo de seis niveles. Vas armado con una ametralladora y munición infinita: perfecto para enfrentarse a un ejército. Para encargarse de objetivos más pesados, también hay disponibles unas cuantas bombas y flechas explosivas. También tienes a tu disposición un cuchillo aparentemente inútil, hasta que descubres que matar a los enemigos con él proporciona bonus, así que vale la pena arriesgarse si te encuentras con soldados patrullando sin compañeros.

Rompiendo con las secciones a pie había niveles de tiroteo en los que el punto de vista pasaba a tercera persona sobre el hombro de Rambo. Aquí el jugador tiene que abatir a varios vehículos enemigos. Los gráficos de esta parte son soberbios, muy superiores a los del resto del juego, bastante básicos para los estándares de la consola.

En general, el juego funciona a una escala muy superior a la de otras adaptaciones de las películas de *Rambo*. A pesar de la popularidad y medios con la que se habían puesto en pie juegos anteriores de la franquicia, fue aquí donde por primera vez, se consiguió desarrollar una respuesta interactiva a la altura de la saga cinematográfica.

RAMBO III

● **PLATAFORMA:** ARCADE
● **DESARROLLADOR:** TAITO ● **AÑO:** 1989

LA PRIMERA BATALLA de Rambo en los arcades tuvo lugar gracias a Taito y, por supuesto, se trataba de un arcade de puntería heredero de su propio *Operation Wolf*. Sin embargo, no funcionaba con las míticas pistolas de luz de su mítico predecesor, sino que Rambo aparecía en pantalla (junto con el coronel Trautman en el modo para dos jugadores), y el joystick movía a la vez a personajes y punto de mira, al estilo *Cabal* pero con mucha menos precisión de movimientos. El desarrollo era, por ello, algo caótico y conducía a muertes inesperadas e injustas.

El primer nivel exhibía un scroll de izquierda a derecha, pero en las posteriores, el efecto gráfico era de los personajes corriendo hacia el fondo del escenario. Al final de cada fase, un jefe final complicaba las cosas con más tonelaje y armamento, y escasísimas posibilidades de salir indemne. El juego, en términos generales, era injusto y demencialmente difícil: acabarlo suponía una renovación de créditos constante y no al alcance de todos los bolsillos.

Existe un prototipo del juego en el que no hay primer nivel con scroll lateral ni fase con motocicletas. Obviamente, Taito introdujo estos cambios para aumentar la duración y, con un primer nivel más convencional, crear una especie de tutorial.



» [Arcade] El mejor nivel tiene lugar en motos y en dirección a la batalla.





» [Xbox 360] Por primera vez en un videojuego, Rambo se enfrenta a entrañables comandos domingueros.

RAMBO

● **PLATAFORMA:** ARCADE
● **DESARROLLADOR:** SEGA ● **AÑO:** 2008

***RAMBO* PERMANECIÓ EN** el limbo hasta que en 2008 una cuarta película, titulada simplemente *Rambo*, se estrenó en cines. Ese mismo año, Sega volvió a comprar los derechos de la franquicia para hacer un arcade con pistola de luz, aunque la máquina no tenía nada que ver con la nueva y estupenda película. En su lugar, subió la potencia de las escenas de acción más memorables de la segunda y tercera película, haciéndolás aún más locas y demenciales.

No hay mecánicas de cobertura o el menor atisbo de prudencia en esta máquina. El jugador se limita a disparar a todo lo que se mueve, apuntando fuera de la pantalla para recargar. A todo ello se suma un indicador de «furia» que se va llenando según los enemigos van cayendo con rapidez y precisión. Una vez completo y desatado, Rambo exhala su grito de guerra y se convierte (aún más) en una auténtica máquina de matar.

En resumen: una máquina despiadada, insensata y brillante. Tenía hasta cinemáticas sacadas de las propias películas. Una pena que nunca llegara a consolas. Wii tuvo *Ghost Squad* y PS3 tuvo su *The House Of The Dead 4*, así que... ¿por qué no tuvimos a Rambo en casa en formato arcade puro?





» [Arcade] Los objetivos tienen un cronómetro de apuntado, segundos antes de empezar a disparar.

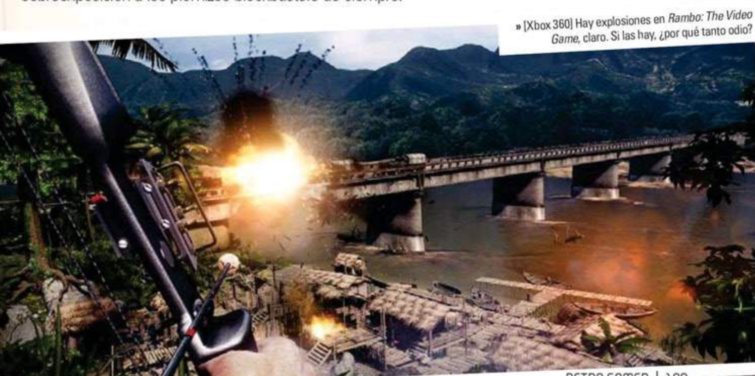
> “Hemos investigado cada juego de Rambo hasta la fecha” Jas Marwaha

RAMBO: THE VIDEO GAME

● **PLATAFORMAS:** PLAYSTATION 3, XBOX 360, PC
● **DESARROLLADOR:** TEYON ● **AÑO:** 2014

ESTE REPORTAJE HA dejado meridianamente claro que el uso de la franquicia de Rambo no es infalible, y que juegos sobre el héroe los ha habido mediocres y de todos los géneros. Si algo podemos deducir de lo visto hasta ahora es que Rambo ya es una caricatura bastante videojueguística por sí: si un título consigue mantenerse fiel a la esencia del traumatizado ex-veterano de Vietnam, no tiene por qué ir demasiado mal. Arañas gigantes, mal. Pistolas de plástico y *final bosses* en formato helicóptero demencial, bien. Por algún motivo, teníamos esperanzas de que todo eso se aplicara a un juego inesperado a estas alturas, *Rambo: The Video Game*, basado en la trilogía original de películas.

El resultado, sin embargo, no ha estado a la altura de las expectativas: aunque aquí nadie ha intentado engañar a nadie, y desde el principio sabíamos que *Rambo: The Videogame* sería un shooter sobre raíles, la reacción de la crítica ha sido furibunda: no queremos shooters sobre raíles a estas alturas, parece. Y si bien es cierto que el sistema puede funcionar en arcades como el *Rambo III* de Taito o el reciente *Rambo* de Sega (curiosa o significativamente, las dos últimas adaptaciones de la franquicia antes de ésta), es verdad que en consolas y PCs modernos tiene menos sentido. Y aún así, el juego es divertido y no se merece las notas bajísimas que le han adjudicado algunas webs patrias para sentirse muy malas, muy poderosas, muy castigadoras (la última vez que alguien hizo así, fue IGN cascándole un tres al *God Hand*, y las carcajadas aún resuenan), a la vez que adjudican nueves y dieces a juegos claramente merecedores de un trato algo más duro. *Rambo: The Videogame* no es exactamente un buen juego, visualmente es para echarse las manos a la cabeza, pero contiene ideas brillantes repartidas por todo su desarrollo, incluso cuando plagia descaradamente (sin ir más lejos, el sistema activo de recarga sacado de *Gears of War*). Despreciar el juego porque no es más que una ensalada de tiros al plato con risibles incursiones en la infiltración y con QTEs de parvulario quizás es no haber entendido demasiado qué es lo que nos gusta de los *Rambo* (sobre todo de la tercera entrega). A algunos críticos con la piel muy fina les vendría bien algo más de modestia... y algo menos de sobreexposición a los plomizos *blockbusters* de siempre.



» [Xbox 360] Hay explosiones en *Rambo: The Video Game*, claro. Si las hay, ¿por qué tanto odio?

Licencias Chifladas

¿Bajo qué premisas puede llevarse a cabo un videojuego? Cuando hay dinero de por medio, parece que bajo cualquiera: bien por la codicia de sellos dispuestos a apuntarse a una moda, bien por el afán de empresas ansiosas de subirse al carro de lo informático, todos estos programas convirtieron en bits a series de TV, grupos musicales, mascotas de marca comercial y otros engendros cuyo potencial para atraer al jugador era tirando a nulo.

Por PICKMAN

inaudibles

Indigestas

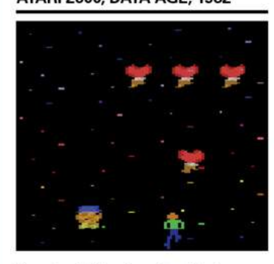
Indescrifrables

Música inaudible

Atractivo juvenil, línea directa con la cultura de masas, uso de aparatos raros, demografía oscilante entre ídolos de las nenas y nerds extremos… La música popular y los videojuegos estaban llamados a entenderse durante los 80 y los 90. Ahora bien, ¿de qué manera? Pues de cuál va a ser: aquella que destila surrealismo y facepalmismo a quintales. Aquí estamos muy lejos del *The Beatles: Rock Band.*

JOURNEY ESCAPE

ATARI 2600, DATA AGE, 1982



Durante la intro de este videojuego suenan unos compases de 'Don't Stop Believing', el tema que agració el final de Los Soprano. Y, tras unos minutos de partida, más de un jugador actual querrá hacerle a sus programadores lo mismo que Tony a Ralphie Cifaretto. Atrozmente simple en todos los aspectos, *Journey Escape* nos hace guiar a un titán del AOR que huye rumbo a su nave-escarabajo (emblema de la banda) esquivando a periodistas, groupies y empresarios. El PJ, un humanoide que ni siquiera lleva el pelo largo con cinta de tenista, se topa con dichos enemigos a lo largo de una carrera en perspectiva cenital de lo más monótona.

JOURNEY

ARCADE, BALLY/MIDWAY, 1983



Tras atormentar a la 2600 con *Journey Escape*, la banda decidió atronar con sus power ballads los salones recreativos más pintones de EE UU. En esta ocasión, el jugador tiene ocasión de controlar la astronave artrópoda para moverse entre los cinco minijuegos que dan sustancia al programa: representados por monigotes de enorme rostro digitalizado, los rocosos rockeros se enfrentan a diversos desafíos de plataformas para recuperar sus instrumentos. Al menos las canciones chiptune que suenan durante cada fase tienen bastante gracia: para los interesados, 'Don't Stop Believing' le corresponde al cantante Steve Perry.

THE THOMPSON TWINS ADVENTURE

ARCADE, BALLY/MIDWAY, 1983



Bastante olvidado hoy en día, este trío synth pop con pelazo pasaba por su momento más dulce en 1984 gracias al single 'Hold Me Now'. ¿Qué más le hacía falta para jugar en Primera? Pues, lógicamente, un juego distribuido por la revista Computer And Video Games en forma de flexidisco, entrañable formato que se rayaba con mirarlo. Una vez grabados los datos en cinta, el usuario se topaba con una aventura conversacional de desarrollo tramposo y artrítica lentitud. Al menos, una chica de West Midlands llamada Alison Wagstaff logró conocer en persona al grupo gracias a haber sido la primera en resolverla.

Inclasificables

Infames

Surrealistas

FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD

Spectrum, Amstrad CPC, C64, Ocean, 1985



¿Puede trazarse una historia del subtexto gay en los videojuegos? Y, de ser así, ¿dónde arrancaría? Pues en este título, fruto de la manía de Ocean por hacerse con licencias a destajo, la rapacidad del productor Trevor Horn y la capacidad del equipo Denton Designs (futuros fundadores de Psygnosis) para las majaradas rompemoldes. Los programadores enmascararon el despendole de los autores de 'Relax' con una mecánica tan abierta que admite la etiqueta de sandbox y en la que el PJ aspira a abandonar un aburrido vecindario en pos de la, ejem, 'Cúpula del Placer'. Dicha meta se consigue a través de la victoria en minijuegos y la ingestión de 'píldoras de placer' (ay madre…). Todo sospechosamente similar, metáforas mediante, al periplo de un homosexual de provincias en ruta de escape hacia el Soho, o hacia Chueca.

MOONWALKER

Arcade, Mega Drive, Spectrum, Amstrad CPC, C64, MSX, PC, Amiga, Atari ST, Sega / US Gold, 1989



Siete años antes de su primer proceso por pederastia, un Michael Jackson firmemente asido a la corona del pop protagonizó un delirante largometraje, adaptado a múltiples formatos de maneras igual de diversas. Así, mientras la recreativa convertía a Jacko en protagonista de un 'yo contra el barrio' axonométrico y la versión Mega Drive optaba por el scroll horizontal, los usuarios de ordenador fueron sometidos por US Gold a una serie de fases multimecánica (y por tanto, en 8 bits, multicarga). En todo caso, el objetivo siempre era el mismo: luchar contra los esbirros del gangster Joe Pesci y rescatar a un grupo de niños perdidos. Uy.

SABRINA

Spectrum, Amstrad CPC, C64, Ocean, 1985



En la nochevieja de 1987, la cantante Sabrina Salerno conmocionó a España merced al escape de su generoso seno derecho durante un playback televisivo. Dos años después, el mito seguía ahí, pero se hallaba lo bastante devaluado por el tiempo como para pretextar un lanzamiento de un sello ibérico de segunda fila. La horrísona voz sintética que, junto a una rudimentaria animación, nos saluda en la pantalla de carga de *Sabrina* evoca más a la música industrial que al italodisco, y el juego en sí queda como un beat'em up cuyo único gesto de originalidad es incluir los tetazos en su repertorio de ataques. Ah, si Capcom hubiese tomado nota…



***Sabrina* incluía los tetazos en su repertorio de ataques. ah, si Capcom hubiese tomado nota…**

LOS INHUMANOS

Spectrum, Amstrad CPC, C64, Ocean, 1985



Dado que el pop español y el software español vivieron sus respectivas edades de oro simultáneamente, era de esperar que sus caminos se cruzaran. Ahora bien, ¿qué banda habría de dar el primer paso? ¿Serían Aviador Dro? ¿Alaska y Dinarama? ¿Mecano, incluso? Pues como que no. El único grupo de aquí que optó por pixelarse fue el multitudinario colectivo valenciano, cuyo videojuego desaprovechó trágicamente las posibilidades del material original: en vez de instarnos a consumir alcohol por azumbres, Los Inhumanos nos hace controlar a la mascota del grupo, un troglodita unicejo que recorre laberintos de notable colorido en busca de las piezas de su coche (un Simca 1000, cómo no).

SPICE WORLD

PlayStation, SCEE/Pygnosis, 1998



El auge del grunge supuso un duro golpe para los videojuegos con licencia musical, quedando claro que un programa con los caretos de Kurt Cobain o Eddie Vedder hubiera sido un asunto tirando a mustio. Y, por supuesto, las responsables de sacarnos del marasmo y devolvernos al mundo del juego-exploitation puro y duro no podían ser otras que las 'Chicas Picantes'. Un esfuerzo que podían haberse ahorrado, porque *Spice World* nos obliga a controlar a versiones super deformed de Mel B., Mel C., Emma, Geri y Victoria en una desnortada sucesión de minijuegos de ritmo.

Los 90 y la CD-Romitis Musical

CRÜE BALL

Mega Drive, Electronic Arts, 1992



Tenemos entre manos al grupo más excesivo del hair metal ochentero, ese cuyo batería se casó con Pamela Anderson y cuyo bajista necesitó dos chutes de adrenalina para salir de una sobredosis. ¿Qué videojuego hacemos con ellos? Pues está claro: ¡un pinball! Vale que recoger las hazañas de los Crüe, pondría en aprietos hasta al equipo de Rockstar Games, pero es que, mientras los venerables Aerosmith tuvieron la decencia de consolizarse con un shooter en primera persona (*Revolution X*, 1994), Tommy Lee, Nikki Six y compañía se conformaron con un petaco digital durante el cual sonaban 'Doctor Feelgood' y otros temas de la banda. *Crüe Ball* queda, de este modo, como un juego técnicamente solvente, pero al que le falta algo. Tal vez si los bumpers tuviesen forma de groupie, y las dianas de papelina...



Suponemos que, al descubrir los videojuegos en posavasos, muchos músicos suspiraron de alivio: aquel formato no sólo permitía dotar de auténtica interactividad a su música, sino también mostrar sus jetas más y mejor al público. Desde el lado más excéntrico tenemos *Prince Interactive* (1994) y *DEVO: Adventures of the Smart Patrol* (1996), aventuras algo inspiradas en el *Myst* (y algo fallidas también) a mayor lucimiento, respectivamente, del Símbolo de Minneapolis y de la banda más surreal y biliosa de Ohio. Desde el despropósito bailable, los trabajos del sello Digital Pictures permitieron a INXS, Kriss Kross, Marky Mark (ahora Mark Wahlberg) y C+C Music Factory sufrir todas las limitaciones y fallos del SEGA Mega-CD allá por 1992.



Comida indigesta

Refrescos carbonatados, aperitivos de dudosa coloración y hamburguesotes chorreantes de grasa son productos que todos hemos ingerido, en mayor o menor medida, durante esos maratones de días enteros amarrados al mando. Así las cosas, ¿a alguien le extraña que surgieran videojuegos a su alrededor? Tan poco sana como fascinante en su cutrez, esta colección demuestra que, a diferencia de nuestros estómagos, los píxeles lo digieren todo.

TAPPER

Arcade, Bally/Midway, 1983



Poner una cerveza como es debido: un desafío en la vida real, y también en este juego. Concebida bajo los auspicios de Budweiser, la primera versión de *Tapper* para recreativas resultaba tanto original en su mecánica (las jarras se llenaban mediante un mando con forma de tirador de grifo) como velozmente adictiva en su desarrollo. La popularidad del producto llevó a Midway a licenciar ediciones para prácticamente todos los formatos domésticos de los 80, que renunciaban al patrocinio alcohólico reemplando la cerveza de cebada por ese mejunje llamado root beer (salvo las destinadas a Apple II y Atari 2600, esponsorizadas por Mountain Dew). Considerado, con justicia, un clásico, *Tapper* puede adquirirse en Xbox Live Arcade, y espera aún ese remake para iOS anunciado en 2011.



PEPSI INVADERS

Atari 2600, Atari, 1983

El mismo año en el que el gran crash de las videoconsolas la hacía dar el primer paso hacia la bancarrota, Atari recibió un encargo de lo más peculiar por parte de la Coca-Cola Company: realizar un clon de Space Invaders, para ofrecerlo como regalo (junto con una flamante consola) en su convención anual de ventas. No sabemos cuánto disfrutó el personal encorbatado al eliminar las letras P-E-P-S-I que ejercen como enemigas en este juego, pero sí que *Pepsi Invaders* supone una de las piezas de coleccionista más preciadas para los fanáticos de la 2600: cada una de sus 125 copias se cotiza en la friolera de un millón y medio de euros.

MR. WIMPY

Spectrum, Ocean, 1984



Aunque totalmente desconocida en España, la cadena Wimpy fue durante décadas el proveedor más popular de comida basura en el Reino Unido y parte de la Commonwealth. De modo que su colisión con el Spectrum, otro ilustre producto británico, resultaba inevitable: a cargo, cómo no, de los programadores de Ocean, este juego plagiaba parcialmente (y descaradamente) el *Burger Time* de Data East, con el rechoncho beefeater mascota de Wimpy preparando hamburguesas gigantes a pisotón limpio.

WHOPPER CHASE

Spectrum, Amstrad CPC, C64, MSX, Erbe, 1987

La hamburguesa de *Whopper Chase* se dirige a su aniquilación como las niñas the *The Path*, mira tú...

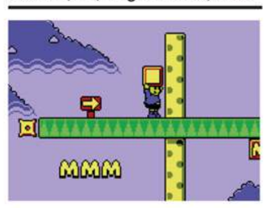




La habilidad de los sellos españoles de los 80 para vestir sus trabajos con historias ingeniosas a la par que absurdas no tenía par. ¿Un ejemplo? Pues *Whopper Chase*, mismamente: cuando Burger King encargó a la todopoderosa Erbe un videojuego promocional, los programadores a sueldo de la distribuidora (aquellos que, ese mismo año, darían forma al núcleo de Topo Soft) pergeñaron un relato protagonizado por una hamburguesa inteligente del año 2025 que debe dirigirse a casa de su comprador a fin de ser devorada. El juego resultó ser un arcade dotado con esa desquiciante dificultad propia del país y la época, pero saber que estábamos guiando al protagonista hacia su aniquilación (igualito que las niñas de *The Path*) le añade un matiz distópico muy interesante.

McDONALD LAND

NES, Game Boy, C64, Amiga, Atari ST, PC, Virgin Games, 1993



Dicen que Fred Rogers (entrañable y legendaria figura de la TV estadounidense) sólo se enfadó una vez en su vida, al ver a un actor imitándole en un anuncio de McDonald's. Nosotros sospechamos que, al exponerse a *MCDonaldland* (conocido como *M.C. Kids* fuera de EE UU), Shigeru Miyamoto habría podido sufrir un cabreo muy similar: este juego no es más que un clon de combate de *Super Mario Bros. 3*, con unas gotas de *Super Mario Bros. 2* añadidas para dar sabor. Controlando a dos treceañeros (un chaval negro con peinado flattop y un blanquito que, dada la paleta de colores, más bien parece asiático) debemos buscar nada menos que la bolsa mágica de Ronald McDonald, seguramente a fin de evitar que la policía la encuentre y pueda acusar al payaso de algo raro.



McDONALD'S TREASURE LAND

Mega Drive, Sega, 1993

Siempre con el noble afán de incrementar nuestros niveles de colesterol, McDonald's no tardó en poner un pie en las consolas de 16 bits. Y lo hizo bien: el desarrollo de *Treasure Land* corrió a cargo de Treasure, el equipo responsable de *Gunstar Heroes* e *Ikaruga*. Sin ser ningún dechado de originalidad, este juego consigue hacernos olvidar el mal rollo que da controlar al mismísimo Ronald McDonald (¡glups!) merced a un apartado técnico sobresaliente, sobrado de colores en lo gráfico y de fluidez en los movimientos, amén de un desarrollo adictivo con ganas que puede recordar al *Mickey Mouse: Castle of Illusion*. Además, a qué negarlo, la posibilidad de hacer morir al maldito payaso una y otra vez forma parte de su atractivo.

CHESTER CHEETAH: TOO COOL TO FOOL / WILD WILD QUEST



Mega Drive, SNES, Kaneko, 1992/1993



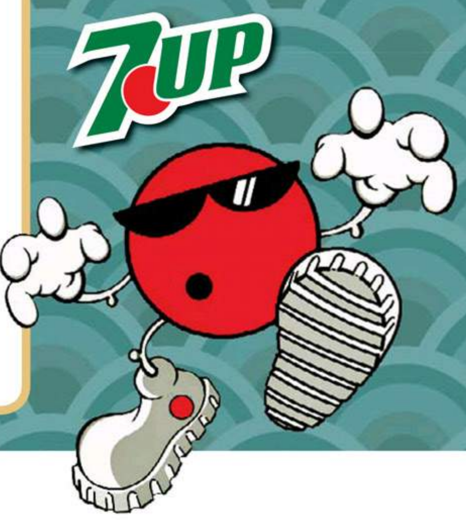
Una ley no escrita de los videojuegos noventeros sentenciaba que cualquier personaje podía protagonizar uno, siempre que éste fuese un platformer y que los programadores dejasen la calidad en un segundo plano. Kaneko (menudo cambio, pasar del *Gals Panic* a esto) cumplió ambas condiciones al pixelizar a la mascota de Cheetos, aquel guepardo animado cuyas gafas de sol y ralentizada habla apuntaban a una dieta basada, más que en aperitivos con sabor a queso, en cierta hierba olorosa. Esto último podría explicar el hecho de que las dos entregas de *Chester Cheetah* sean juegos desoladoramente lentos, algo que (combinado con una curva de dificultad propia del Tourmalet) los condenó a no salir nunca de EE UU.

COOL SPOT

Mega Drive, Master System, SNES, Game Gear, Game Boy, PC, Virgin Games, 1993



A diferencia de *Chester Cheetah*, el punto rojo que protagonizó las campañas de 7UP durante los 90 resultaba incluso simpático. Tal vez por ello, Spot protagonizó no uno, ni dos, sino cuatro juegos entre 1990 y 1995. *Spot: The Videogame* (la enésima versión del *Reversi*, obra de Mastertronic) y el platformer *Spot: The Cool Adventure* (sólo para Game Boy) resultaron poco interesantes, pero *Cool Spot* sí queda en la memoria gracias a la dirección de Dave Perry (*Earthworm Jim*). Aun basándose en la consabida mecánica de plataformas, este programa goza de un desarrollo adictivo y de un apartado gráfico que aprovecha el diminuto tamaño del personaje en pro del surrealismo en miniatura. Lástima que la secuela *Spot Goes To Hollywood* (Mega Drive, SNES, 1995) cayera en una de las trampas más habituales de la época: el 3D isométrico mal entendido.



Infamias Catódicas

Tu videoconsola y tu televisor tienen muchas más cosas en común que el cable que las conecta: desde tiempos inmemoriales, el imaginario de los videojuegos se ha nutrido de la «caja tonta», de formas interesantes, a veces, y otras sencillamente irracionales. Por supuesto, estas últimas son las que nos interesan a nosotros: tras descubrir estos juegos, la invención del zapping te parecerá un momento cumbre en la historia de la humanidad.

DALLAS QUEST

C64, Apple IIe, Atari 8-bit, TRS-80, Datasoft, 1984



«Del cabo de Gata al de Finisterre, hay que ver la gente cómo está con J.R.», cantaba Pepe Da Rosa. Y era verdad: el eco de Dallas, el culebrón por excelencia sobre oligarcas de Texas, llegó hasta los formatos informáticos más primigenios. Por desgracia, *Dallas Quest* no nos hace interpretar al cabecilla del clan Ewing (algo que habría dado pie al jugador para perpetrar villanías sin cuento) sino a un detective contratado por Sue Ellen, su alcohólica esposa, para encontrar el mapa de una bolsa petrolífera. La premisa da lugar a una aventura conversacional notablemente privada de los vicios y fornicios del original, y con problemas de una lógica aún más difusa que los de la Guía del autoestopista galáctico. Pese a todo ello, sentimos que este programa no sentase un precedente, dando pie a versiones electrónicas de Dinastía y Falcon Crest.

GRANGE HILL

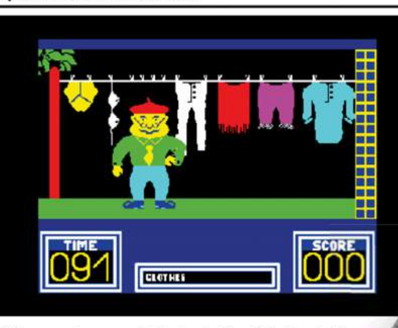
C64, Spectrum, CPC, Argus Press, 1987



Treinta años, treinta, aguantó en antena esta serie británica de temática adolescente, a la que puede calificarse sin miedo como antepasada de Skins y (en un contexto más ibérico) de Compañeros y Al salir de clase. Al igual que sus descendientes, *Grange Hill* colaba una moralina de lo más patosa bajo la excusa del realismo social, algo que acabó transmitiéndose a su versión jugable. Con decir que, en esta aventura gráfica, comprarle una papela a un camello conduce a un instantáneo game over, está dicho casi todo.

BENNY HILL'S MADCAP CHASE!

Spectrum, DKTronics, 1985



Diríase que las especialidades de Don Priestley (gráficos inmensos y coloristas, mecánicas originales a la par que desquiciantes) iban al pelo con el estilo del humorista más verduscón y orondo de Gran Bretaña. Por desgracia, la interacción entre programador e intérprete sólo produjo un arcade tirando a pocho, en el que Benny cumple diversas misiones de recolección de objetos mientras huye de una anciana con malas pulgas. Si bien el programa goza de una cierta picardía, padece graves omisiones: no es sólo que las señoritas jamonas brillen en él por su ausencia, sino que (por culpa del Spectrum y su pobreza sonora) las persecuciones de marras no transcurren al ritmo del 'Yakety Sax'. ¡Intolerable!

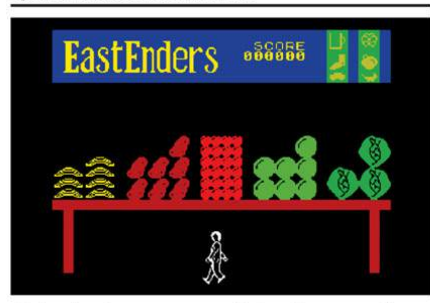
No es sólo que el juego de Benny Hill carezca de señoritas jamonas: es que en él tampoco suena el 'Yakety Sax'





EASTENDERS

Spectrum, Macsen Software, 1987



¿Se imaginan, lectores, que un sello de software español publicase un juego basado en Aída o, rizando el rizo, en Cuéntame? Pues, salvando las distancias, esto viene a ser algo muy similar. Adaptación de un culebrón de premisas proletarias (rebautizado aquí como Gente de barrio) que la BBC lleva emitiendo desde 1983, *Eastenders* es una bosta amalgamada de gráficos pésimos y mecánica indescifrable, elegida como Peor Juego de 1987 por los lectores de la revista Crash. Un 'anti-honor' que, desde luego, mereció sobradamente.

HOME IMPROVEMENT: POWER TOOL PURSUIT!

Super NES, Absolute, 1994



Volvemos a hallarnos con un juego en cuyo desarrollo se cruzaron el pensamiento lateral y la ley del mínimo esfuerzo. Porque, tratándose de una sitcom centrada en el bricolaje, Un chapuzas en casa hubiera admitido mil y una adaptaciones… Pero llegó a la Super NES convertida en un émulo de *Castlevania* donde Tim Allen lucha contra dinosaurios, vampiros y otros engendros mientras busca un taladro de última generación. Lo más detestable de este juego no es lo absurdo de su premisa (las hemos visto peores, la verdad) sino la forma en la que desperdicia algunas mecánicas interesantes por culpa de una jugabilidad lamentable, en la cual los artríticos movimientos del héroe tienen bastante que ver, y que le ha condenado a figurar para los restos como peor consolización de una serie de los 90.

EL EQUIPO A

Spectrum, Amstrad CPC, MSX, PC, Zafiro, 1988



Conforme la era dorada del soft ibérico iba llegando a su fin, los sellos se daban de codazos por hacerse con licencias que asegurasen las ventas. Una fiebre que, si bien centrada en el ámbito deportivo también produjo engendros de lo más inesperado, como el *Sabrina*… O como esta adaptación de las andanzas de Hannibal Smith y sus chicos. Aunque la serie original (que había inspirado sendos lanzamientos yanquis, a cual peor, para Atari 2600 y Commodore) llevaba ya dos años cadáver en 1988, las incesantes reposiciones mantenían alta su popularidad en España, convirtiéndola en el pretexto ideal para un esclerótico clon de *Operation Wolf* al cual los miembros del equipo de marras sólo se asoman en la pantalla de carga. Bueno, por lo menos los programadores se molestaron en incluir la furgoneta…

LA CORONA MÁGICA

Spectrum, Amstrad CPC, Atari ST, Amiga, PC, Amstrad PCW, OMK, 1990



Visualmente infame y argumentalmente subdesarrollada, La corona mágica fue la serie de dibujos más odiada por los niños tardoochenteros. Por suerte, su videojuego licenciado apenas tuvo difusión: si este arcade de scroll lateral hubiera sido lanzado a bombo y platillo, probablemente se habrían registrado quemas multitudinarias de ejemplares en las plazas públicas. El despropósito, firmado por uno de los sellos más infames de la era de los 8 bits, conjuga un desarrollo desesperante con gráficos ante los cuales (sospechamos) más de un sufrido usuario se arrancó los ojos movido por la desesperación. Un producto, en suma, totalmente digno del show original.

MARY KATE AND ASHLEY'S MAGICAL MISTERY MALLT

Acclaim, PS1, 2000



Resulta fácil pensar que, a estas alturas, el incauto lector estará luchando contra una lovecraftiana incredulidad. Pero es cierto: estamos ante uno de los ocho (¡ocho!) videojuegos que las gemelas Olsen protagonizaron entre 1999 y 2002. En dicho ramillete encontramos desde un arcade para Game Boy Color (*The New Adventures of Mary Kate and Ashley*, 1999) hasta un juego de coches (*Sweet 16: Licensed To Drive*, 2002), pasando por el detectivesco *Get A Clue*. Pero la joya de la corona es este conjunto de minijuegos, ambientado en ese lugar que las (entonces) niñas bonitas de Disney debían considerar el paraíso en la Tierra: un centro comercial lleno de tiendas chupiguays de la muerte… ¡Y con una pista de snowboard, tía! Una conjunción de inanidad argumental, petardez y mala realización técnica que permite imaginarse al desarrollador de turno pensando: «Nah, si son niñas… Seguro que se lo tragan».

Libros Indescibrables

Dicen las malas lenguas que el gamer medio es poco amigo de la letra impresa. Y, viendo algunos de estos programas, no nos extraña que sea así: menos numerosa que otras categorías de nuestro informe, esta sección demuestra mediante la práctica que incluso el mayor clásico literario puede echarse a perder en su transición a un ordenador o una consola.

FAHRENHEIT 451

Apple II, Macintosh, C64, PC, MSX, Tandy, Trillium, 1984



Entre 1984 y 1986, Trillium (o Telarium, como se la rebautizó más adelante) publicó una colección de aventuras conversacionales con coartada literaria, algunas de ellas con la colaboración de los autores originales. Tal fue el caso de *Fahrenheit 451*, a la cual el propio Ray Bradbury contribuyó con un argumento que servía de secuela a su novela de 1953. Además de un cameo del escritor (transformado en inteligencia artificial, para más señas) el juego se beneficiaba de elementos como ciclos fijos de día y noche y una IA bastante novedosa para la época. Los cuales, por desgracia, no hacían sino añadir obstáculos a una dificultad de por sí descabellada.

NOT A PENNY MORE, NOT A PENNY LESS

Atari ST, Spectrum, Amstrad CPC, C64, BBC, Domark, 1987



Imagina, querido lector, que Luis Bárcenas escribe un libro, que dicho libro se convierte en un best seller y que acaban adaptándolo en un videojuego. Salvando las distancias, el caso de *Not A Penny More…* es justo ese: además de ser un político aficionado a francachelas y corruptelas, las cuales le han llevado a varias dimisiones e incluso a la cárcel, Jeffrey Archer es un autor literario muy popular en el Reino Unido, y esta aventura conversacional se basa en su primer éxito sonado. El juego en sí no es nada del otro mundo, pero las circunstancias de su creación nos llevan a preguntarnos cuándo veremos un 'Gürtel: The Video Game' o un 'Urdangarín: The Quest For Noos'.

HOW TO BE A COMPLETE BASTARD

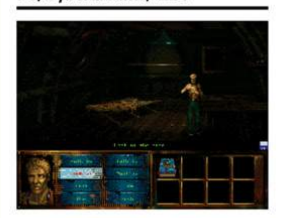
Spectrum, Amstrad CPC, C64, Virgin Games, 1987



Saber que este juego se basa en un libro escrito por Adrian Edmondson (es decir, por el intérprete de Vyvian en The Young Ones) debería ponerle los dientes largos al adicto ávido de despropósitos. Para quienes no conozcan ni al actor ni al personaje, dejémoslo en que el PJ, un punk de cresta e imperdible, se ha colado en una fiesta de yuppies en un barrio pijo de Londres, a fin de reventarla a base de actos antisociales. Bastante torpe en su desarrollo, *How To Be…* gana enteros al ofrecernos barras de estatus para el olor corporal del personaje, su nivel de gases intestinales, el contenido de su vejiga y su estado de embriaguez. Estadísticas todas ellas que deberán ser empleadas de las maneras que el lector se está imaginando.

I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM

PC, Cyberdreams, 1995



El atractivo de un juego se basa, parcialmente, en darle al usuario la certeza de que puede ganar, y los medios para hacerlo. Asumiendo esto: ¿tiene sentido convertir en píxeles uno de los relatos más deprimentes de la historia de la literatura? Pues sí, siempre que el autor de dicho cuento sea Harlan Ellison: en este programa, el irascible autor no sólo se lo pasó pipa poniéndole voz a una supercomputadora majara, sino que también contribuyó a diseñar un mundo ferozmente alucinatorio y un sistema de juego duro pero justo. En muchos aspectos, *I Have No Mouth…* es un buen ejemplo de cómo «disparatado» no tiene por qué significar «malo» o «incompetente».

¿Creías que esto había sido todo? Pues vas apañado: mientras haya dinero de por medio, o la esperanza de sacar tajada, los sellos de software seguirán publicando juegos licenciados que desafían la lógica comercial, y la cordura del usuario.

Chorradas Inclasificables

PURINA'S CHASE THE CHUCK WAGON

Atari 2600, Spectravision, 1983



Después de todo lo que hemos visto, el hecho de que uno de los primeros juegos licenciados (o, más propiamente, uno de los primeros juegos-anuncio) tuviese como espónsor a una marca de comida para perros tiene su lógica, ¿verdad? Programado en un fin de semana, y enviado a vuelta de correo a cambio de cupones de compra, *Chase the Chuckwagon* nos hace guiar a un perro por laberintos más simples que el mecanismo de un botijo, y su único interés reside en el reducido número de copias fabricadas. Pero oye, se adelantó al *Nintendogs*…

GEOFF CAPES STRONG MAN

Spectrum, Amstrad CPC, C64, BBC, Mastertronic, 1985



Reputado criador de periquitos en sus ratos libres, el ex policía y ex atleta Geoff Capes quedó ganador del título de Hombre Más Fuerte del Mundo en 1983 y 1985. La segunda de dichas victorias le convirtió en una celebrity para el público británico, pretextando el desarrollo del único simulador de la historia que nos invita a ponernos en la piel de un forzudo para competir en pruebas tales que el arrastre de camiones y el doblado de barras de hierro. Señalemos, por otra parte, que el cachondo de Rob Hubbard ambientó la versión para Commodore con una preciosa versión del 'Lumberjack' de los Monty Python: todo un ejercicio de ironía metanarrativa.

JUEGA… PERO SEGURO

MSX, OMK, 1989



Cuando la absurdez licenciadora se da de morros con la picaresca ibérica, cualquier cosa es posible. Sin ir más lejos, el sello OMK (culpable también de La corona mágica) se las apañó para conseguir una subvención de la Dirección General de Tráfico a fin de lanzar esta caquita, que pretende ser un título educativo sobre educación vial. Al tragar con el producto, los próceres de turno demostraron por partida doble su ignorancia en materia informática: ni sabían que el MSX era el formato de 8 bits menos popular en España, ni tenían repajolera idea de los factores que dotan de interés a un videojuego.



In The Hunt

¿MIYAZAKI TRASLADADO A UN VIDEOJUEGO?

» EL MOMENTAZO

» ARCADE (TAMBIÉN SATURN, PLAYSTION, PC-WINDOWS)
» IREM
» 1993

***In the Hunt* es a *Gradius* o *R-Type* lo que *Metal Slug* a *Contra* o *Bionic Commando,* una vuelta de tuerca definitiva en una mecánica que podría parecer agotada.** *In the Hunt* (Irem, 1993) se parece a *Metal Slug* (SNK, 1996) en muchas cosas: la acción es más trepidante que en sus antecesores, hay más explosiones, más gráficos sorprendentes, enemigos más grandes, enemigos y sprites más grandes y más alucinantes que nunca. Todo hay que decirlo, ambos juegos comparten equipo de programación (Nazca, los autores de *Metal Slug*, eran una especie de spinoff de Irem), y también un diseño de máquinas de guerra muy steampunk, voluntad por parte del fabricante de la placa de dejarnos sin un cuarto, y sentido del humor y autoparodias a raudales: aunque el título de Irem es más serio que el de SNK, en ambos se busca la sonrisa del jugador con la misma fórmula, la de acumular y reiterar enemigos u obstáculos hasta que se hace imposible el avance porque aparece un chisme mayor que todo lo anterior, un trasto muy absurdo y muy japonés que dispara miríadas de proyectiles y que se mueve más rápido, más fuerte, más alto. Eso te desarma, y no puedes evitar echar otra moneda.



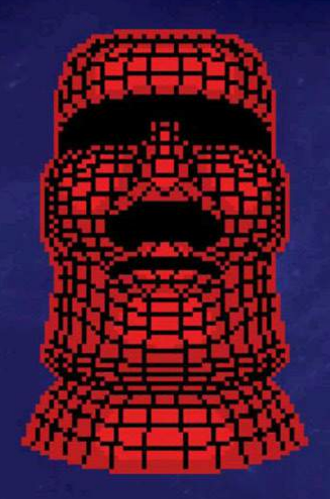
MACHACA LADRILLOS

ES UNO DE LOS GÉNEROS PROTOTÍPICOS PORQUE ES UNA VARIACIÓN PARA UN JUGADOR DEL PRIMIGENIO «PONG». Y PORQUE ES VIDEOJUEGO PURO Y CLÁSICO (IMITACIÓN DE FÍSICA REAL CON POCOS RECURSOS, HABILIDAD Y REFLEJOS IMPRESCINDIBLES), ES TAMBIÉN UNO DE NUESTROS FAVORITOS. ESTOS SON LOS MEJORES MACHACALADRILLOS

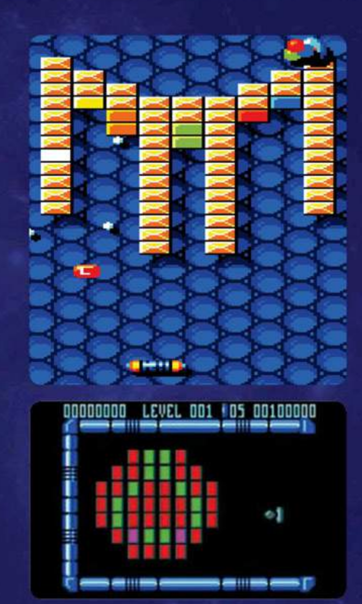
Los machacaladrillos, género en el que el jugador controla una raqueta que se mueve a derecha e izquierda intentando mantener en movimiento una esfera que va rebotando contra una pared de ladrillos, erosionándola poco a poco hasta hacerla desaparecer (y vuelta a empezar) es incapaz de evolucionar. Es pura mecánica esculpida en mármol y congelada en el tiempo. Concebidos como una variación depredadora del primer videojuego comercial de la historia, *Pong*, los machacaladrillos apenas han sufrido cambios, ni siquiera estéticos, desde su primera aparición hace casi 38 años. Y sin embargo, es un concepto que sigue funcionando como un cañón hoy, ahora mismo, esta tarde sin ir más lejos: la cadencia rítmica y sonora de un *Arkanoid*, como un metrónomo construido con restos de un satélite estrellado al final del cosmos, sigue ejerciendo sobre cualquier jugador retro una sugestión hipnótica que abre de par en par La Zona, ese espacio neutral de la mente en el que ni se siente ni se padece, en el que jugamos intuitivamente, con los ojos en blanco y la mente en negro, devolviendo la pelota al muro sin pensar cómo ni por qué ni, sobre todo, hasta cuándo. Eres uno con la raqueta, sea lo que sea lo que quiera decir eso.

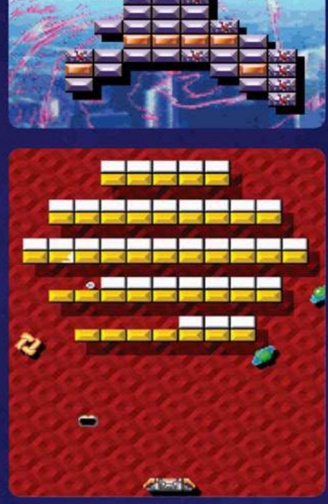
En La Zona, en ese estado mental es donde parecen estar ubicados la mayoría de los escenarios de los machacaladrillos, uno de los géneros más abstractos de todos los tiempos, y en los que un puñado de conceptos ridículamente mundanos (raqueta, pelota, ladrillo) están aislados de cualquier contacto con la realidad. Solo la física del proyectil, ya bastante sofisticada en 1976, parece estar en contacto con una experiencia tangible, fuera de lo virtual. Y esa es la clave de los machacaladrillos, eso es lo que los hace inmortales: físicas y objetos reales, para que el jugador entienda el mecanismo desde que la pelota hace desaparecer el primer ladrillo, pero imbuidos en una fascinante tierra de nadie, una zona muerta en la que ni historias de fugas penitenciarias ni argumentos sobre cápsulas perdidas en el núcleo de gigantescas naves espaciales nos hacen olvidar que en este género inmortal solo hay tres elementos (tú, la esfera y el muro), dos posibilidades (derecha e izquierda) y un único camino posible: destruirlo todo o morir en el intento.

Por John Tones



POCOS MACHACALADRILLOS SON RECORDADOS POR SUS JEFES FINALES Y, A LA VEZ, POCOS JEFES FINALES TAN ICÓNICOS COMO LA CABEZA MOÁI. ¿PRÉSTAMO DE *GRADIUS*, MENSAJE ENTRE LADRILLOS, NINGUNO DE LOS ANTERIORES?





BREAKOUT

ATARI, 1976



Cansado de la inagotable marea de clones de *Pong* que asolaba el mercado de las recreativas, Nolan Bushnell decidió dar un paso en favor de las partidas individuales en los bares (lo que son las cosas de las fiebres multijugador-unijugador con el paso de los años, ¿eh?) y concibió un *Pong* para un solo jugador con la ayuda de Al Alcorn, que a su vez encargó el proyecto a, ejem, Steve Jobs. Este diseñó el proyecto asociándose con otro mítico, Steve Wozniak, que asegura que el difunto Jobs le tangó más de 4.500 dólares en bonus por la reducción del uso de chips en el hardware, que solo pudo lograrse gracias a los conocimientos informáticos de Wozniak.

Breakout presenta ocho hileras de ladrillos y tan solo dos pantallas, tras las cuales el juego finaliza. Tras un triunfal paso por los hogares con un popular port para Atari 2600 recibió una secuela, *Super Breakout*, programado dos años después por Ed Logg, el creador de *Asteroids*, ya con tecnología de microprocesadores, y no a golpe de lógica discreta, como hacía el original. Esto posibilita su emulación en MAME y su aparición en recopilatorios, y ya que es prácticamente idéntico al original se ha convertido en la versión canónica del juego.

CIRCUS

EXIDY, 1977



Primer clon de *Breakout*, aunque se molestó en lavarle la cara al clásico y sustraerle parte de su espartana abstracción: dos payasos hacen el mandril en un trampolín y van recogiendo de la carpa del circo una serie de globos. El dominio de la plataforma es complicadísimo, por decirlo suave.



ARKANOID

TAITO, 1986



Después de unos cuantos clones sin demasiado interés desde el punto de vista creativo de *Breakout*, *Arkanoid* revolucionó el género dándole un baño visual que afectó profundamente a la mecánica. Para ello se inspiró en los *shooters* de naves e introdujo *power-ups* en forma de píldoras que caían desde los ladrillos desaparecidos, enemigos que desvían la pelota y ladrillos con distintas características según colores y textura (dorados irrompibles, plateados que necesitan dos toques para desaparecer...). Los ladrillos también inician su mutación hacia formas caprichosas, como la silueta de un Space Invader. Y por supuesto, un *final boss*, algo insólito en el género: la cabeza de Moái que, una vez eliminada, deja ver el ya definitivamente loquísimo mensaje de «La fuerza controladora de dimensiones Doh ha sido demolida, y el tiempo comienza a fluir en reverso. Vaus consiguió escapar del espacio distorsionado. Pero el auténtico viaje de Arkanoid en la galaxia solo ha comenzado». Es decir, que nuestra Vaus viaja en el tiempo a cuando la Arkanoid aún existía. No tiene sentido y no importa, porque lo importante aquí es que *Arkanoid* se juega con una fluidez y un ritmo deliciosos: un hito que no hace trampas, que deja que el jugador se equivoque y aprenda, y que solo será superado por la soberbia secuela.

ARKANOID: REVENGE OF DOH 2

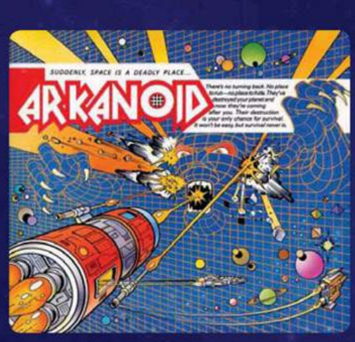
TAITO, 1987



Solo un año después de su triunfal paso por los salones recreativos y de innumerable ports a casi todos los sistemas domésticos del momento, también con muy buenos resultados (gracias a las escasas exigencias técnicas del género, que ya desde el port para Atari 2600 de *Breakout* las versiones domésticas se parecían enormemente a sus hermanos mayores), llegó la secuela oficial. *Revenge of Doh* es más de lo mismo, pero potenciado: con los machacaladrillos convirtiéndose en un género establecido y clones de *Arkanoid* saliendo de debajo de las piedras (muchos de ellos programados directamente para los primitivos sistemas domésticos de la época), esta secuela del clásico se limita a seguir su propio estilo y ser mejor que nadie. En lo gráfico está levísimamente más pulido que el original, pero la auténtica revolución llega con los aderezos al desarrollo. Ladrillos móviles, otros que se regeneran, más power-ups, pelotas que se multiplican, y un delicioso guiño a la libertad de elección en un género que, por definición, no le puede dar cabida: cuando se eliminan todos los ladrillos, se abren dos puertas para que el jugador escoja por dónde salir de la pantalla, proporcionando así una bifurcación de la ruta que favorece la rejugabilidad de forma casi infinita. En cuanto al argumento, la fuerza controladora de dimensiones Doh vuelve a la vida, posee a la nave Xorg y entra en nuestra dimensión. Vaus II al rescate. Un pitote.

EL GIRO DEVASTADOR DE ARKANOID AL GÉNERO (QUIZÁS EL ÚLTIMO TAN RADICAL QUE HA VIVIDO) FUE EL DE ACERCARLO A LOS PRESUPUESTOS DE LOS SHOOTERS DE NAVES.

«La época y tiempo de esta historia son desconocidos. Después de que la nave nodriza Arkanoid fuera destruída, la Vaus consiguió escapar. Pero solo para ser atrapada de nuevo...». Así arranca la críptica, por no decir incomprensible línea argumental de *Arkanoid*, donde nuestra raqueta pasa a convertirse en algo con mucho más espíritu aventurero: una nave espacial.





ALGUNAS ADAPTACIONES DOMÉSTICAS DE REVENGE OF DOH INCLUYERON UN EDITOR DE NIVELES, DÁNDOLE UN GIRO AL CLÁSICO ORIGINAL DE TAITO.







El juego fue editado originariamente para la Family Computer Disk System en Japón, y en Europa y Australia para NES cinco años después. Nunca llegó a EE.UU.

CRACKOUT

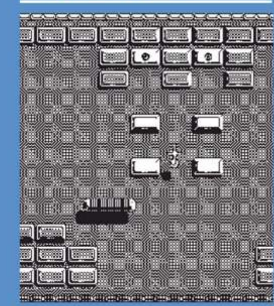
KONAMI, 1986



Interesante machacaladrillos para NES que propone una mixtura de géneros con el shoot'em-up, ya que por primera vez los enemigos son tan importantes como los ladrillos: eliminando a todos los de la pantalla se pasa a la siguiente sin necesidad de limpiarla de bloques. El cambio en los gráficos resulta adecuado y refrescante.

BOLO

M. SCHNEIDER, 1987



No confundir con un par de juegos de estrategia con tanques. Este es un machacaladrillos para Atari ST que usa gráficos de alta resolución para el monitor monocromo y trae novedades en la mecánica como alteraciones de la gravedad y ladrillos que explotan.

BATTY

ELITE, 1987



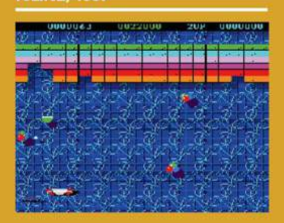
El éxito de *Arkanoid* en los arcades espabiló a las compañías de software doméstico, que se lanzaron a clonar el éxito de Taito con desiguales resultados. El experimento más afortunado resultó ser el popularísimo *Batty*, editado por Elite para ZX Spectrum, Amstrad CPC y Commodore 64. Su origen es curioso: como parte de la recopilación de *Elite 6-Pak Vol. 2* y de regalo en cinta de la revista *Your Sinclair*. Apareció en el sello de serie medias Encore.

El juego copia con desvergüenza todas las constantes de *Arkanoid*: desde los enemigos que se ponen en la trayectoria de la pelota y que aquí llegan a disparar bombas al jugador, a los power-ups, muy similares a los de su modelo. La gran novedad, sin embargo, lo que dio a *Batty* un toque distintivo fue la posibilidad de partidas para dos jugadores simultáneamente, compartiendo una sola bola. Una mezcla muy intuitiva de cooperación y competición, ya que las raquetas no pueden entrar en la mitad de la pantalla que no les corresponde. Otra novedad del juego son artefactos gravitatorios presentes en niveles avanzados que cambian la trayectoria de la bola cuando esta se acerca.

El resultado del batiburrillo es un clásico del software doméstico de la época que supo aprovechar con inteligencia el momento en el que se demandaban machacaladrillos, pero los port oficiales de *Arkanoid* no habían llegado. No muy elegante, pero efectivo.

AMEGAS

reLINE, 1987



Una copia literal y muy veloz de *Arkanoid* exclusiva de Amiga. Posee la extraña característica, de que cada pantalla posee varias docenas de ladrillos, con lo que superarlas es tarea ardua y solo para jugadores pacientes. Lo mejor: la existencia de ladrillos que solo aparecen cuando algunos de los adyacentes han desaparecido, así como un sistema para avisar de próximos power-ups.

HOTSHOT

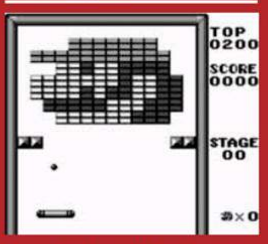
MAXWELL TECHNOLOGY, 1988

Fritanga de pinball y machacaladrillos que llegó en plena fiebre *Arkanoid* para Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, C64 , PC y ZX Spectrum. Ambientado en el típico deporte futurista, es una variante de *Batty* con la competitividad exacerbada: dos jugadores en dos campos, una pelota y puntuaciones y vidas separadas. Incluye seis locos personajes de ese futuro satírico que tanto nos gusta.

Esa ambientación de deporte futurista tan de moda por aquellos tiempos.

ALLEWAY

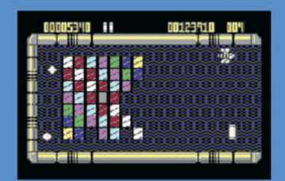
GAME BOY, 1989



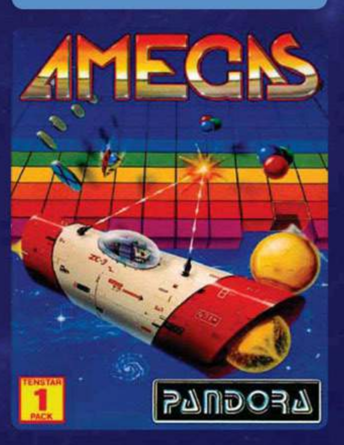
Desarrollado por Nintendo como título de lanzamiento de Game Boy, *Alleyway* es un mediano clon de *Arkanoid* cuyo mayor interés es ajeno a su mecánica: en reediciones posteriores del juego, Mario figuraba en la portada controlando la nave que hace rebotar la pelota, al estilo del clásico arcade de Taito. Repetitivo y sin mucho fuste, tiene algunas ideas interesantes: en niveles avanzados, la raqueta reduce su tamaño si la pelota alzanza la zona superior de la pantalla; y hay diseños de ladrillos inspirados en clásicos pixelados de Nintendo.

KRAKOUT

GREMLIN GRAPHICS, 1987



Otro machacaladrillos de ocho bits y contemporáneos (Amstrad CPC, BBC Micro, Commodore 64, MSX, ZX Spectrum) que se aprovechó de la fiebre *Arkanoid* para plantear una peculiar variante: se jugaba en formato horizontal, algo inaudito en el género, pero que curiosamente, acerca a estas versiones domésticas a las pantallas arcade originales. BSO de Ben Daglish absolutamente alucinante en la versión Commodore.



Años ochenta: el morro no es un obstáculo, más bien al contrario.



El lanzamiento original para Master System funcionaba exclusivamente con el mando giratorio de la consola.

WOODY POP

SEGA, 1987



Aparecido exclusivamente para Master System en Japón y ya internacionalmente un año después para Game Gear, con una curiosa estética de juguetes clásicos animados y donde todas las convenciones del género se adaptan a ese formato. Los power-ups son, por ejemplo, robots de cuerda y soldaditos de plomo.

RICOCHET XTREME

REFLEXIVE ENTERTAINMENT, 2000



La franquicia *Ricochet Xtreme* no es muy conocida por estos lares (aunque sí por otros países de Europa, y la verdad es que les pega todo), pero supone un punto de inflexión gráfica en el género, con la introducción de esa especie de onda cibernética tan característica de los noventa y los dosmiles. Con un tema ya abiertamente espacial, música tecno como de demo en CD-ROM y efectos sonoros chatarreros, esta serie llevó a los machacaladrillos a una zona en la que cada ladrillo (explosivos, irrompibles, móviles, regenerativos) supone un triunfo. Las pantallas son comparativamente más amplias porque ladrillos y raqueta son más reducidos y los fondos, ay, son mucho más decorativos que los colores planos habituales en el género, pero a veces conducen a la confusión. La primera entrega divide las pantallas en zonas temáticas: espacio, agua e infinito.

La siguiente entrega, *Ricochet: Lost Worlds*, llegó en 2004, siempre en entorno PC y Mac, y le daba un giro de tribalismo alienígna a los escenarios. La única novedad, aparte de algún power-up nuevo, es la caída de anillos que hay que recoger en su totalidad para recibir un trofeo al final del juego. El título insiste en insuflar vida a los ladrillos, que se mueven y responden a los impactos sin cesar, como si respiraran, proporcionando a la destrucción de escenarios un peculiar toque orgánico. Esta secuela tuvo una pequeña expansión, *Lost Worlds: Recharged*, que permitía jugar con niveles creados por los usuarios que se descargaban periódicamente de Internet.

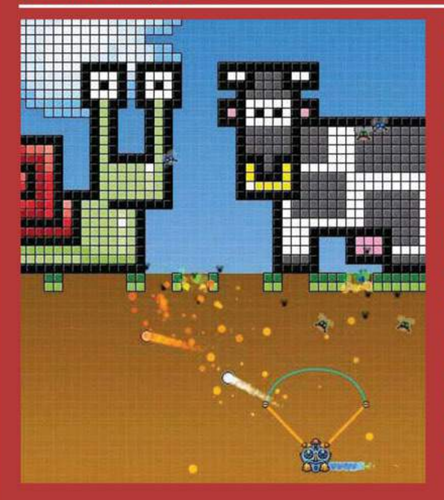
La saga concluye (hasta la fecha) con *Ricochet Infinity*, ya con versión para iOS, lanzamiento periódico de nuevos niveles (de ahí el título) y la presencia de un potentísimo editor. La mecánica sigue siendo esencialmente la misma, aunque algo más frenética y caótica si cabe.



De píldoras medicinales a cápsulas cibernéticas, los power-ups han sido un elemento característico del género desde el clásico *Arkanoid*.

BREAK QUEST

NURIUM GAMES, 2004



Machacaladrillos español obra de los desaparecidos Nurium Games que ha ido disfrutando de ports, desde su Windows original a Mac y PSP. No es para menos: se trata de uno de los mejores juegos del género, uno que no necesita renunciar a lo ya propuesto por títulos anteriores (tenemos una versión *cartoon* simpatiquísima de las supernaves de *Ricochet Xtreme*, a su vez un *cover* bakala de los fundamentos de *Arkanoid*; y tenemos la mecánica inmortal de siempre, con sus ladrillos diferenciados, sus power-ups...), pero que consigue innovarlo desde dentro con ideas sencillísimas y basadas en conceptos físicos. Es decir, las reglas que siempre se habían aplicado a la bola se aplican también ahora a los ladrillos, que a veces están suspendidos de cables, unidos entre sí por elásticos que se estiran y contraen, o que responden a las distintas ambientaciones del juego con un realismo que genera un mundo propio y particular.

También los clásicos power-ups reciben un lavado de cara y permiten que la nave cambie de forma, haciendo imprevisible el modo en el que se va a devolver la pelota a los ladrillos. Otra novedad es el Gravitator, una tecla que atrae a la pelota hacia el fondo de la pantalla, cambiando su trayectoria y dándole al género una carga estratégica nunca vista. *Break Quest* pasó levemente desapercibido en su día, pero en un mundo justo sería recordado como el machacaladrillos más sofisticado de la historia.

TRAZ

CASCADE, 1990



El título son las siglas de Transformable Arcade Zone, que nos parece una cosa muy bonita. Se trata de una prisión galáctica de 64 celdas de la que hay que escapar, volviendo al argumento de *Breakout* pero con multitud de novedades, que convierten a este ignoto juego en uno de los mejores machacaladrillos para 8 bits: manejo simultáneo de varias raquetas, multijugador, power-ups loquísimos, orden aleatorio de pantallas y un potente editor.

ARKANOID RETURNS

TAITO, 1997



Tercer arcade de *Arkanoid*, algo escaso de niveles y sin novedades reseñables (salvo un power-up que gigantiza la bola). La versión para PSN añadió 150 niveles e incluyó unos cuantos jefes finales para darle algo de vidilla.

DX BALL 2

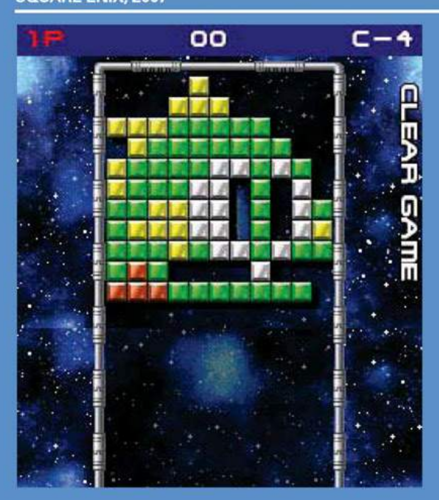
LONGBOW DIGITAL ARTS, 1998



Secuela de un freeware pecero de culto que, aunque en lo jugable no es gran cosa y en lo estético es aberrante, sumó unas cuantas novedades que le dieron cierta popularidad en su día: un modo multijugador por turnos tipo muerte súbita, packs descargables de niveles y un motor gráfico de 16 bits de alta definición. Salió como modelo gratuito con una veintena de niveles ampliables.

ARKANOID DS

SQUARE ENIX, 2007



Una adaptación no absolutamente redonda del clásico arcade por culpa de las peculiaridades de la Nintendo DS, pero que traemos aquí para destacar el periférico que lo acompañaba en su lanzamiento japonés: un pefecto mando rotatorio, imitación del de arcade clásico y que se cuenta entre los mejores y más precisos pads de control de este tipo que se han palpado en entornos domésticos. Por desgracia, solo acompañaba a la versión japonesa del juego. Las únicas opciones para controlar las ediciones occidentales de *Arkanoid DS* son cruceta y pantalla táctil, opción esta última que le sustrae casi todo el desafío al juego.

Arkanoid DS es un juego pensado para que nadie se frustre. Lejos de la endemoniada dificultad de su precedente, el juego de Square Enix avanza poco a poco: las primeras fases tienen apenas un puñado de ladrillos, y solo en pantallas muy avanzadas de sus 130 sudaremos con la consola en las manos. Parte de la culpa la tiene el formato de juego, que aprovecha las dos pantallas de la DS: en la superior están los ladrillos y en la inferior la raqueta, pero el camino entre una y otros es tan largo que no solo se facilita mucho la tarea, sino que esta se vuelve bastante aburrida. El tema está aderezado con un multijugador local o via wi-fi (ya inactivo, claro) para hasta ocho jugadores y un interesante modo desafío con misiones específicas y que permite desbloquear pequeños extras.

BREAK'EM ALL

WARASHI, 2005



Completo título para DS, que sabe aprovechar las peculiaridades de la consola para ofrecer una gran experiencia de juego. Por ejemplo, multijugador local para ocho personas con un solo cartucho. El juego tiene abundantes modos, uno de los más originales el llamado Random, que genera aleatoriamente los ladrillos, posibilitando tres millones de combinaciones posibles.

SHATTER

SIDHE INTERACTIVE, 2009



Uno de los últimos juegos del género, y nada despreciable: aparecido originariamente para PS3 vía descargable, fue portado más adelante a PC, Mac, Linux e iOS, y suma unas cuantas novedades al canon: los ladrillos rotos van dejando unos fragmentos de materia que se pueden cargar y luego expulsar para destruir otros ladrillos. Y junto a eso, múltiples efectos de pantallas circulares y con gravedades locas.

BRICK BREAKER

BLACKBERRY, 2010



Machacaladrillos mediocre, de control algo espeso y muy poco llamativo visualmente, pero con una característica notable: es exclusivo de los móviles Blackberry (aunque no está presente en los modelos más recientes). Su exclusividad produjo una pequeña fiebre, que se tradujo en feroces competiciones por conseguir puntuaciones elevadas y el nacimiento de una comunidad, bastante hardcore a su manera.

WIZORB

TRIBUTE GAMES, 2011



Nacido en 2011 entre los indies de Xbox Live Arcade, fue rápidamente portado a PC, Mac, Linux, PS Minis, iOS e incluso OUYA. Es un originalísimo y muy divertido machacaladrillos con toques de RPG y estética NES en la que los ladrillos forman setos y muros que hay que destruir, junto a los enemigos propios de rolazo clásico y unos cuantos jefes finales que no van a caer sin presentar batalla. La gran novedad es la existencia de hechizos para sustituir power-ups, pero en general el gran logro de *Wizorb* es su deliciosa estética.



ARKANOID DS NOS DA LA POSIBILIDAD DE VOLVER A LOS CONTROLES CLÁSICOS CON ESTE CURIOSO ACCESORIO



CRÍTICAS

» ANALIZAMOS JUEGOS NUEVOS QUE CONSERVAN LA ESENCIA DE LOS CLÁSICOS

Nidhogg

ESGRIMA HASTA ECHAR LA POTA, por John Tones

» NIDHOGG » 2013 » PC » MESSHOFF

A nosotros, que de multijugador lo justo, nos pone un poco tensos la tendencia actual de la industria de fundamentarlo todo en buscar amigos y jugar con ellos, como si afrontar un videojuego como una actividad de ocio unidireccional fuera una aberración. Pero si estuviéramos a la última no nos encontraríamos escribiendo en esta revista precisamente, ¿verdad?

Pero ni siquiera para nosotros, vetustos veteranos de las mecánicas de antaño, el multijugador es una experiencia absolutamente extraña. Todos, por muy hijos únicos o margis gafotas que hayamos sido, hemos experimentado un *Double Dragon* a pachas, unas *Tortugas Ninja* con los colegas, o sufrido a un imbécil diciendo «¿te la paso, te la paso?» mientras te da collejas, que es un poco el cooperativo en diferido de la cultura Retro. A eso apunta el sensacional *Nidhogg*, que tiene modo para un jugador pero está concebido para ser disfrutado en glorioso multi local con un solo teclado, el paraíso de las bocas sucias como alcantarillas, el síndrome de Tourette disparado por una pantalla de Game Over, los codazos inconvenientes y las amistades arruinadas /reforzadas por los siglos de los siglos.

Nidhogg tiene un control sencillísimo: teclas de cursor para movimiento, una tecla de salto y otra de ataque, más una extra para lanzar la espada. El cursor coloca también la espada en tres alturas, y esas tres alturas sirven para proteger y atacar. Y ya. Los jugadores se enfrentan en escenarios de los que tienen que ir saliendo según vencen, hasta que llegan a uno de los dos extremos y son devorados por un gusano gigante (si enunciado suena épico, espera a verlo). Unos movimientos extremadamente realistas, al estilo de las animachones *mechnerianas* de *Karateka* o *Prince of Persia* se dan de la mano con una mecánica sencillísima pero que puede tener a dos jugadores enfrascados en un solo duelo, si son lo suficientemente habilidosos, durante minutos y minutos.

Nidhogg es una reivindicación de las mecánicas sencillas como enfrentamiento directo e inmediato: el modo para un jugador, solventable en unos breves minutos, sirve como práctica para el auténtico nucleo del juego, que es abrir dos cervezas y sentar a un colega a soportar una avalancha de exabruptos. Por eso la mayoría de los escenarios son accesibles solo en el multijugador local (el online es desastroso: el lag hace injugables las partidas). Y por eso la mecánica es sencilla, directa y precisa. E infinita.

Nidhogg se explica en dos minutos pero se disfruta durante semanas. Quizás la carencia de escenarios y lo relativamente limitado de su desarrollo te haga esperar con un suspirito por un DLC preñado de escenarios o una prolongación en formato aventura. Mientras tanto, cabalga esta joya en compañía de un amigo. Y un consejo: si pierdes la espada y te tienes que enfrentar a él con las manos desnudas, toma aire y da un alarido. No hay competitivo local que no mejore con eso.



» Escenarios casi incomprensibles para ambientar una lucha épica.



Yaiba: Ninja Gaiden Z

CIBERNINJA, SIEMPRE MEJOR QUE NINJA, por John Tones

» YAIBA: NINJA GAIDEN Z » 2014 » Xbox 360, PS3, PC » TEAM NINJA, SPARK UNLIMITED







» El modo Ninja Gaiden Z, desbloqueable con el código de rigor, ofrece una variante en 2.5D, a lo pseudo-NES, del juego principal. Acudan a mi columna al principio de la revista para más datos.

Si te gustan los *Ninja Gaiden* de NES olvídaos de encontrar aquí nada tan preciso o bien construido. *Yaiba* es un juego lineal, tontorrón y para todos los públicos. Si te gustan los dos primeros *Ninja Gaiden* en 3D y odiaste el tercero por reducir de forma lamentable el nivel de exigencia habitual de la serie, si lloraste y gozaste con esas catedrales de la injusticia y el masoquismo, también olvídalo. Aquí vas a tener que memorizar pocos combos, y desde luego, ni mucho menos tendrás que sumergirte en esa matemática de la estrategia de combate a diez mil por hora.

Yaiba: Ninja Gaiden Z es, en cierto sentido, una traición a sus precedentes, ya que se acerca más al machacar botones de un *Devil May Cry* que a la precisión de los juegos de Itagaki. Pero ni siquiera a *DMC* llega: hemos superado este juego casi sin memorizar combos, y a pesar de maldecir una disposición de botones de control algo inadecuada (los gatillos de bloquear, agarrar con la cadena y ejecutar siempre se nos entrecruzaban), el juego se pasa con un mero martillear botones de forma más o menos azarosa. No todo el rato, pero sí un buen rato.

¿Qué tiene entonces de recomendable *Yaiba: Ninja Gaiden Z*? Bueno, por aquí somos muy de pensar que si algo quiere ser grave, profundo y sesudo más le vale tener algo de empaque para respaldar esa actitud. Si no, mejor un ciberninja o un nigromante de la octava dimensión y acabamos antes con la tontería. *Yaiba: Ninja Gaiden Z* es un juego sumamente bobo, pero es muy consciente de ello, y pone las cartas sobre la mesa desde el primer minuto: desaforadamente sangriento, con enemigos tan enloquecidos como un robot gigante que arrastra el culo por el suelo como un perrete o un sacerdote soviético zombi, lleno de palabrotas y sexualidad implícita chusquísima, su desvergüenza y su ciberninja vuelto de entre los muertos y cuyo única meta es la venganza, un poco el símbolo de todo este dislate, consiguen que se le perdonen los problemas de mecánica, que no son pocos: mecánica de machacar botones que se agota al tercer nivel, problemas a veces bastante serios con la cámara fija por culpa del exceso de enemigos, y alguna discutible decisión de diseño...

Yaiba: Ninja Gaiden Z no es ni siquiera tan inteligente como *The House of the Dead: Overkill*, aunque él crea que sí, pero viene a hacer la propuesta equivalente a los tebeos Image en los noventa: no son necesariamente una *delicatessen*, pero el exceso que supura por cada uno de sus poros (lo mejor del juego, aunque lleve a algunos errores técnicos, son los chirriantes gráficos *cel-shading*) hace que se le perdone todo. Al fin y al cabo, *Yaiba* no quiere más que lo agarres, lo estrujes y descargues un poco de adrenalina. A ver si es que ahora *Combat School* era como la puñetera *Guerra y Paz*, también.



Strider

UN REBOOT SIMPÁTICO PERO, ANTE TODO, HONRADO, por Andrés Iniesta

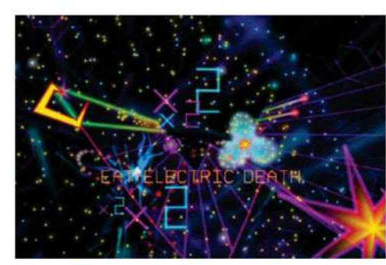
» STRIDER » 2014 » XBONE, PS4, PC, 360, PS3 » DOUBLE HELIX GAMES

Resucitar una leyenda como *Strider* y ser capaces de modernizarla sin traicionar el recuerdo de la recreativa no era una misión nada sencilla. Double Helix Games lo ha logrado, de una manera bastante hábil, respetando el desarrollo 2D de la placa original, a la par que incorporaban una mecánica a lo Metroidvania que explota a conciencia la principal habilidad de Hiryu: la capacidad para trepar por techos y paredes. Lo que en la coin-op de 1989 era puro espectáculo, breve y contundente (como todas las recreativas), aquí se transforma en exploración y duelos a cara de perro con un desfile de jefazos emblemáticos que exigen aprendernos a conciencia sus patrones de ataque, al estilo de un *Mega Man*. Viejos conocidos, como la serpiente mecánica Ouroboros, las hermanas Tong Pooh, el cazarecompensas Solo y, como no, el gorila Mechapon, regresan, 25 años después, en un juego tan honrado como rebosante de fan service. Imposible no soltar una lagrimilla al ver aparecer a Hiryu sobre su planeador o al escuchar una banda sonora que rinde honores a melodías que algunos aún no hemos borrado de nuestras cabezas.

Podemos seguir confiando en la habilidad de nuestro ninja favorito a la hora de realizar todo tipo de cabriolas o trepar cual lagartija hasta el más mínimo recoveco de las nuevas zonas que componen el mapeado del juego, en busca de coleccionables (bajo la apariencia del emblemático POW de las viejas recreativas de Capcom), pero Double Helix Games no nos va a poner las cosas fáciles. A medida que avanza el juego harán su aparición nuevas clases de enemigos que tienen mucho que ver con las diferentes clases de poderes que llegaremos a acumular. Y la cosa irá complicándose más y más, mientras volvemos sobre nuestros pasos para alcanzar esos lugares que hasta entonces nos estaban vetados para localizar a los viejos aliados robóticos de Hiryu (los pods, la pantera...) y de paso agenciarnos algunos potenciadores que mejoren la barra de vida y energía del protagonista. Y es que, a diferencia del *Strider* original, en este reboot es sorprendentemente fácil morir bajo el intenso tiroteo, e incluso sentir cierta frustración tras acumular unos cuantos intentos frente a unos jefes más feroces que los del clásico de 1989.

Para que os hagáis una idea, en nuestras cuatro primeras horas de partida sólo llegamos a completar apenas un 43% de todo el juego. No está nada mal para una descarga digital con un precio de 15 euros en todas las versiones. Tratándose de Capcom esperábamos un sablazo mucho mayor. Habríamos matado por ver un reboot sin polígonos de por medio (por soñar, que no quede), pero el acabado gráfico es bastante satisfactorio. Aunque la versión PS4 (en teoría la más potente de las entregas para consola) tiene algún que otro bajón de framerate, la animación de Hiryu es excelente, al igual que el rediseño de algunos enemigos menores de la máquina del 89, como los brainwalker. ¿Hay aspectos mejorables? Desde luego. Pero, sinceramente, con las enormes probabilidades que había de reencontrarnos con un *Strider* de mecánica 3D en el que el único punto en común con el original habría sido el protagonista y poco más, casi mejor dar gracias por lo que nos ha caído del cielo. Será que no nos hemos comido reboots horribles. Y los que vendrán.





TxK

JEFF MINTER, NO TE NOS MUERAS NUNCA, por Bruno Sol

» TxK » 2014 » PS Vita » LLAMASOFT

Los señores de la prensa solemos abusar demasiado del término «genio». Y de la etiqueta «indie» ya no digamos. Pero si alguien merece ambos calificativos en este planeta, ese es sin duda Jeff Minter. Este titán lleva décadas, desde los remotos tiempos de los ordenadores de 8 bits, al margen de las modas y los dictados de la industria, programando obras tan chifladas como maravillosas, en las que muchas veces aunaba dos de sus pasiones: los rumiantes (camellos, llamas, ovejas...) y los shooters. El padre de incunables como *Gridrunner* y *Attack of the Mutant Camels* ha sido el único tío capaz de agarrar dos iconos recreativos del calibre de *Defender* y *Tempest* y mejorarlos hasta el punto de obligarnos a comprar una Jaguar sólo por disfrutar de ellos. Su obsesión por el shooter de Dave Theurer ha llevado ahora a Minter a crear para PS Vita una nueva, y muy particular, revisión del legendario *Tempest*, ante la que cualquier piropo se queda corto. Sencillamente es lo mejor que le ha pasado a la portátil de Sony desde su lanzamiento. La pantalla OLED de PS Vita parece haber sido fabricada ex profeso para mostrar el lisérgico desfile de destellos, neones y vectores que dan forma a *TxK*, un juego que en esencia es el *Tempest* de toda la vida, el shooter en estado puro, en el que debemos destruir a todos los enemigos que se van aproximando al borde de la estructura donde se encuentra «nuestra nave». Algunas de estas estructuras (hay 100 distintas) son circulares, otras tienen forma de octógono, de W, o una simple curva. El diseño de cada una de estas estructuras marcará nuestra forma de jugar, ya que si, por ejemplo, ésta no es circular deberemos procurar no quedarnos encerrados entre los esquinas y alguno de los enemigos que hayan alcanzado la superficie si no queremos morir de la manera más estúpida. Bueno, a menos que hayamos conseguido el salto, con el que se añade un nuevo giro de tuerca a una mecánica que lleva enamorándonos desde 1981.

De lo que no pudimos disfrutar entonces es de la colosal banda sonora que acompaña al juego de PS Vita, que arropa al jugador hasta dejarle en un estado de trance. Imprescindible jugar con cascos y el volumen bien alto, porque aunque jamás hayas sido fan de la música electrónica, te garantizamos que en apenas dos minutos empezarás a mover la cabeza con el ritmo de la música, con la intensidad de un poligonero en una rave alemana.

Seguro que estás pensando «ya están estos dándoselas de gafapastas con un título modernete». Pues te equivocas. Lo realmente glorioso de *TxK*, dejando a un lado su etiqueta indie o el prestigio de su creador, es que hablamos de un matamarcianos puro y duro, de los de la vieja escuela. Sin mandangas. De los de encender la consola y no parar hasta que la batería se funde. Y encima llega a nosotros a un precio de chiste: menos de siete euros. Si pasas por caja te garantizo una cosa: cuando hayan pasado los años, y decidas desempolvar la PS Vita, el primer juego que pondrás será este. Y sí, eso que se oye cuando atrapan a nuestra nave es un balido de oveja. No esperábamos menos de Minter.



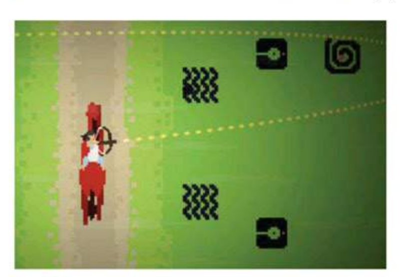
» *TxK* es un delirio visual y sonoro imposible de describir con palabras. Agarra los cascos y sube el volumen a tope. Mejor quedarse sordo jugando con esto que por un catarro mal curado.



A Ride into the Mountains

LOS MEJORES 7,4 MEGAS EN TU OUYA, por Jaime González

» A RIDE INTO THE MOUNTAINS » 2013 » Ouya, iOS, Android » CHIA TU-CHEN & LEE-KUO CHEN



Tengo que reconocer una debilidad especial por los juegos en 2D en los que el control tiene cuatro ejes, esos en los que con un joystick mueves a tu personaje y con el otro disparas. *Berzerk*, *Geometry Wars* o *Bangai-O* me chiflan porque son un reto para mi mermada capacidad de coordinación, y porque me fascina correr en una dirección mientras acribillo a los enemigos que me persiguen por la otra. Y esa es la premisa de este minijuego chino, en el que con un pad manejas a tu alter ego y con el otro apuntas y disparas. Un juego que adolece de algunos defectos técnicos (el mareante loop de las melodías, cuelgues inesperados en la versión de Ouya), pero que, para compensar, incluye un par de aciertos que me han terminado de convencer de que es un título especial. El primer hallazgo es el manejo del arma (un arco que se carga y activa al estilo *Angry Birds*) con el pad analógico, de forma que liquidar bichos es mucho más intuitivo y divertido que en la pantalla del iPhone (el sistema nativo del juego); es una vuelta de tuerca a una mecánica simple y requeteconocida, pero funciona bien y se ha implementado mejor, con la física del tiro bien hecha, disparos guiados y zarandajas del estilo. El segundo punto a favor es que su estética y su mecánica recuerdan mucho a uno de mis juegos fetiche de los ochenta, *Kane* (Mastertronic, 1986). Aquí, como en el título de John Darnell, se trata de apuntar a pixeladísimos blancos móviles y esquivar obstáculos a caballo.

Aceptad mis disculpas, porque las valoraciones de esta reseña son muy subjetivas, apelo a muchas filias personales; pero ¡ojo!, si os gustan *Berzerk* o *Kane*, y disfrutáis ajustando la parábola de vuestros disparos en *Scorched Earth* o *Worms*, no dejéis pasar *A Ride into the Mountains*.

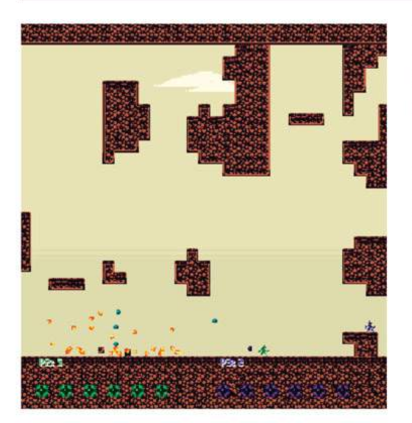


LÍNEA DIRECTA CON TAIWÁN

Lee-Kuo Chen nos responde: ¿qué opinas de la comparación con *Kane*? ¿y qué proyectos tenéis en marcha?

«No habíamos jugado a *Kane* antes de desarrollar *A Ride into the Mountains*, ni habíamos oído hablar de él. Alguien ya mencionó que había ciertas similitudes entre ambos en los comentarios de un blog. Otro juego con el que lo suelen emparentar es *Forbidden Forest* de C64, pero, desgraciadamente, aún no he tenido oportunidad de probar ninguno de esos dos sistemas, ni el ZX Spectrum ni el C64. Por cierto, la idea del cambio de perspectiva en *A Ride into the Mountains* la he cogido prestada de la versión de *Contra* de NES, al que le eché MUCHAS horas de niño».

«Me gustaría poder contaros en qué estamos trabajando ahora; pero como no tenemos mucha experiencia diseñando juegos, estamos tardando un montón en decidir cuál debería ser nuestro siguiente proyecto. Hemos hecho varias demos, pero aún no nos hemos decantado por ninguna. Sí hemos presentado un minijuego, *The Brick Walls*, en la Global Game Jam, pero no creo que lo convirtamos en algo comercial. ¡Espero que nos aclaremos pronto!»



Revvolvver

SALTA, DISPARA, EXPLOTA, por Jaime González

» REVVOLVVER » 2014 » Ouya, PC » INITIALS

Ouya es campo abonado para juegos multijugador de una sola pantalla, de esos de ir dando porrazos, disparando, robando cabras, pisando la cabeza o dinamitando a los colegas al estilo de *Bomberman*. Los más divertidos de la miniconsola Android son, de momento, *TowerFall* (Matt Makes Games, 2013) y *Verminian Trap* (Locomalito, 2013); pero no hay que quitarle el ojo a este *Revvolvver* del estudio australiano Initials, que apela, consciente o inconscientemente, a un juego genial de la Philips Videopac, *Monkeyshines* (Philips, 1982). Ya estaba tardando alguien en aprovechar bien la mecánica que proponía aquel título: en un espacio lleno de plataformas y muros que aparecen, desaparecen y se transforman cada minuto, hay que tirarle del rabo a los monos que pululan por la pantalla. En *Revvolvver* no hay simios, sino cuatro monigotes que saltan, se disparan y se ponen bombas unos a otros, que mueren y reaparecen al cabo de un momento en su esquina del cuadrilátero. Con un planteamiento muy parecido al del mencionado *TowerFall*, con unos gráficos minimalistas, con el escenario deformándose y estallando en píxeles con cada detonación como en *Voxatron*, y con un gusto por exigir del jugador mucha precisión al saltar de plataforma en plataforma, uno revive muchas de las sensaciones que producía *Monkeyshines*. Eso sí, esto no es para jugar en solitario, búscate por lo menos un@ amig@ a quien zurrarle la badana.

GraviBots

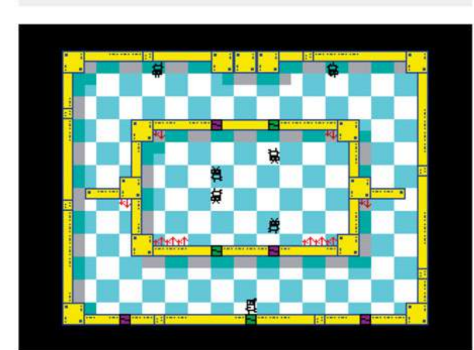
¿CUÁNDO SE VAN A AGOTAR LOS PUZZLES COMO GÉNERO?, por Jaime González

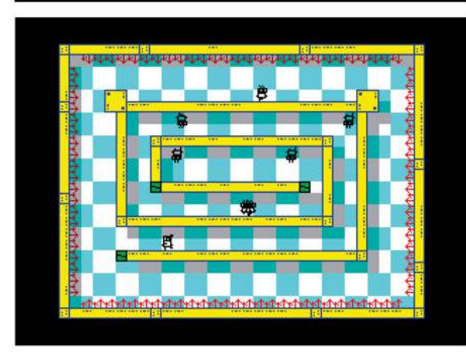
» GRAVIBOTS » 2014 » ZX Spectrum » RetroSouls Team

El planteamiento recuerda al de *ChuChu Rocket!* (SEGA, 1999), y más lejanamente al del seminal *Lemmings* (Psygnosis, 1991); pero en lugar de salvar roedores, tienes que conducir a un grupo de robots hacia su destrucción. Añade además varias novedades frente a las propuestas de Sonic Team y DMA Design, a saber: a) el jugador está *dentro* de la pantalla, y no maneja un cursor, de forma que se pierden vidas por contacto con los robots, no porque se nos escape alguno; b) no hay herramientas que nos permitan llegar a la salida, y, de hecho, hay varias salidas. Sí que hay algo parecido a las flechas de *ChuChu Rocket!*, unos electroimanes que alteran la gravedad y ponen a nuestros enemigos a caminar por el techo. De hecho, nuestro propio personaje puede invertir la gravedad a su antojo *para sí mismo*, lo que le salva de las encerronas de sus adversarios. Como resultado de estas premisas, la acción es menos frenética y más cerebral que en *ChuChu Rocket!* o *Lemmings*, te puedes y te tienes que parar a pensar el siguiente movimiento en algún lugar seguro, y por supuesto tienes que decidir qué camino y qué salida quieres utilizar para convertir a esos malditos replicantes en chatarra.

No hay lugar para emborronamientos gráficos, no hay colisión de atributos, la estética es minimalista y los sprites, bonitos; la música mola, los sonidos un poco menos; y después de jugar un rato, se te quedan la retina y el cerebro impresionados con la mecánica, y tienes la sensación de que puedes alternar todo el rato la gravedad de tu pantalla. ¿Que no sería chulo que hubiera un tecla que hiciera que se me volcaran todas las letras en la parte de arriba del documento, que se mezclaran y que volvieran a caer formando una reseña más entusiasta, mucho más justa con un juegazo y con un tipo que se saca nuevos conceptos y mecánicas de la manga como si fueran pañuelos? Ah, que no lo he dicho: Denis Grachev, el cerebro detrás de *GraviBots* y RetroSouls, es también el autor de *Alter Ego* y de *Dreamwalker: Alter Ego 2*. Ya están tardando en ponerle una estatua a este señor en su pueblo, al lado de las de Lenin y Gengis Kan.

«El resultado de nuestras investigaciones sobre la alteración de la gravedad fue un robot capaz de invertir su propio campo electromagnético. Pero teníamos un problema, no sabíamos qué hacer con los prototipos antiguos que pululaban por la sala de experimentación. Así que decidimos enviar al último modelo, el definitivo, a deshacerse de ellos...».





» El sprite con moño chino es nuestro liquidador, los que llevan antenitas son nuestros objetivos, los pinchos rojos matan, y los cubos verdes y morados son las trampas gravitacionales de que nos vamos a servir en nuestra ingrata tarea.





Trojan

NADIE DIJO QUE EL POST-APOCALIPSIS FUERA FÁCIL

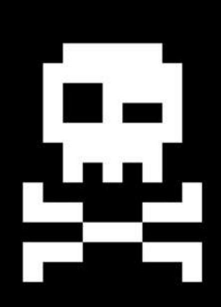
EL MOMENTAZO

» ARCADE, DOS, NES, PLAYCHOICE-10,
» CAPCOM
» 1986

Siempre he odiado el sistema de control de los arcades de acción en el que se adjudica el salto a empujar el joustick hacia arriba. Lo odio porque me parece poco intuitivo y, sobre todo, poco preciso. Y sin embargo, algunos de mis juegos clásicos favoritos funcionan así. *Green Beret. Kung Fu Master.* Este *Trojan* de Capcom de encendidísima dificultad pero eterno magnetismo.

Nunca he terminado *Trojan*. Algo en mi cabeza me dice que o lo termino sin continuar partida o no lo termino. Así que posiblemente no lo termine. No me importa: mi momentazo favorito de *Trojan* sé que será siempre la primera fase, aquella en la que nuestro héroe avanza por una ciudad hecha mistos tras un holocausto de a saber qué categoría, enfrentándose con los amigos de Hummungus, que decía *Max, Estás Hecho una Pena*. La extraordinaria ambientación, el desarrollo poco dado a estridencias (saltos minúsculos, obligado empleo del escudo, espada ridículamente corta, movimientos exasperantemente lentos, barra de energía reducidísima) y, sobre todo, la magnífica banda sonora de Ayako Mori (*Ghosts'n Goblins*) incitan al jugador proclive al masoquismo gratuito (cualquier jugador de títulos clásicos, vamos) a volver una y otra vez a esa ciudad que se cae a cachos.

Hubo ports domésticos de *Trojan*, uno de ellos tan bien valorado como el de NES, que como tantas otras conversiones de arcade para la consola de Nintendo de la época, añadía desarrollo y mecánica extra (en este caso, un modo de combate versus, en lo que se convertiría nada menos que el primer juego de lucha de Capcom), pero me quedo con la insufrible, indecente dificultad del arcade original y su sobria insistencia en castigar al jugador con una mecánica pulcra, exacta e inconquistable. Por cierto, ¿saben que al igual que en *Ghosts'n Goblins*, si algún fiera se acaba el juego tiene que repetir todo el trayecto para poder contemplar el auténtico final? Lo que nos faltaba ya para el duro.



LOCOMALITO,
JUGANDO A HACER JUEGOS

«Nosotros somos los astronautas, y tú eres un robot que se ha vuelto loco, ¿vale?» Dicen mis sobrinos, ya nerviosos y preparándose para huir de mí. Y no hace falta más, ellos echan a correr, gritando y riendo, y yo les persigo lanzando improperios hacia la humanidad con mi voz de androide demente. Hemos creado un juego y estamos jugando.

A medida que los juegos se han ido volviendo cada vez más largos y complejos, he ido cambiando las largas sesiones de juego por horas de desarrollo. El tiempo ha pasado volando, y ahora que lo pienso, encuentro que he publicado nueve juegos y tengo unos pocos más en desarrollo. He cambiado mi forma de jugar, ahora juego a hacer videojuegos.

Por Locomalito





Lejos de las reuniones familiares, en las que jugar con los niños es la norma, está el día a día, con sus largas horas de trabajo y sus añadidos quehaceres domésticos. Cuando todas las obligaciones están cubiertas, si me queda algo de tiempo, pienso en videojuegos, ¿y qué espero de un videojuego? Espero jugar. Espero que el videojuego lance un contexto rápido en el que pueda poner mi imaginación, que la acción empiece enseguida, que estar jugando sea divertido como para gritar y reír (por dentro, como hace un adulto), que me ponga en ese punto de tensión que te hace aguantar la respiración en los momentos críticos, y que se mantenga así todo el tiempo, no por largas horas, sino por minutos. Porque una vez terminadas una o dos partidas, mi sesión de juego habrá terminado, y todavía me quedará tiempo para hacer otras cosas: crear mis propios videojuegos.

He jugado a todo tipo de videojuegos, pero es ahora, con una familia, un trabajo exigente y un hobby que consume mucho tiempo (rascado a la noche), cuando los juegos de acción Arcade se aparecen ante mí como la solución perfecta a mis necesidades de juego. Estos juegos prácticamente extintos por razones de marketing, son cortos, divertidos y tan intensos que después de 15 minutos puedo irme con la sensación de haberme «hinchao» de jugar.

Puede que los Arcades de acción no sean rentables para la industria del entretenimiento interactivo, pero si hay algo bueno en la escena homebrew, es que lo que realmente importa son las ganas de hacer un juego, venda o no venda, guste o no guste. Para un homebrew es suficiente con dar vida a sus ideas, y resulta muy emotivo y alentador ver que esas ideas llegan, de verdad, al corazón de unos pocos jugadores. Eso, sobre otras muchas razones, es lo que me lleva a hacer un juego y otro de una interminable lista de ideas en papel, que crece cada noche… es lo que seguiré haciendo mientras me queden fuerzas, y lo siguiente acaba de ponerse en marcha.

¿QUÉ SERA LO PRÓXIMO DE LOCOMALITO?

Un arcade de acción, por supuesto, con muchas pantallas cortas, una dificultad creciente y endiablada, y un contexto en el que todo vale: el Sci-fi Pulp.

STAR GUARDIAN



«Los humanos que sobrevivieron a la destrucción de la Tierra, han vagado por el espacio durante siglos. Creyeron estar solos en el negro mar, pero finalmente encontraron un nuevo hogar en el decimoquinto sistema solar, un lugar con mundos llenos de vida, civilizaciones e historia. Pero el espacio es un lugar hostil, y las especies más avanzadas siempre acechan en busca de recursos. Es ahora, en el año 1281 de la nueva era, cuando una fuerza invasora desconocida y letal se acerca ¿y qué pueden hacer los pequeños hombres ante el avance de un enemigo implacable? No hay fuerza o tecnología humana capaz de hacerle frente, pero quizá, si las leyendas son ciertas, encuentren un aliado entre las ruinas del planeta olvidado… la diosa de metal, Cleonova»».

Si *Star Guardian* tiene un trasfondo, es el de cómo la fuerza de voluntad es capaz de contagiarse de unas personas a otras hasta convertirse en un arma imparable. Es la idea que ronda el juego de principio a fin, pero no te confundas, esa idea es solo un condimento, a los mandos, *Star Guardian* será en esencia un juego de «palos en el espacio».

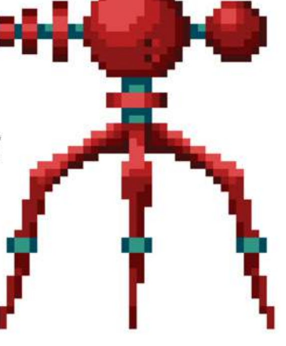
El jugador controlará a Cleonova, una especie de diosa robot descubierta por los humanos, que saltará de planeta en planeta, aterrizando en su superficie y abriéndose paso directamente hacia su objetivo. No se detendrá ante nada, y así se sentirá mientras juegas: Cleonova avanzará implacablemente a paso ligero, podrá moverse y saltar por la pantalla, pero siempre estará avanzando y nunca volverá la espalda al enemigo. La única forma de detener el avance continuo de tu decidido personaje, será hincar la rodilla en el suelo pulsando abajo, así que toda la mecánica del juego estará basada en el timing, la velocidad de reacción y la precisión del jugador, que deberá esperar el momento oportuno para dar un salto, agacharse o adelantarse y atacar.

Otro elemento importante del juego son los items. Como si de un shmup se tratase, tendremos por un lado items acumulativos que mejoraran el ataque principal (puños) e items intercambiables con diferentes efectos que vendrán de lujo para ciertas situaciones (una patada que hace rebotar los proyectiles enemigos, un salto más alto, un atractor de objetos). Tener el item apropiado en el momento apropiado sera tambien parte de la dinámica del juego.

El gameplay estará orientado a sesiones de entre diez y quince minutos de duración, de principio a fin. En cada partida visitaremos seis planetas de una ruta creada, sobre la marcha, a través de unos quince, y que influirá (secretos mediante) en lo que veamos al final.

A nivel de contenido, toda la imaginería del juego está saliendo de un caldero en el que tanto Gryzor87 (compositor en prácticamente todos mis juegos) como yo, hemos estado fundiendo material de la Sci-fi más Pulp, portadas de publicaciones míticas aparecidas desde los años 20 como *Amazing Stories*, *Super Science* o *Astounding* stories, historias JulioVernescas, mucho ochenterismo, sintetizadores y ¿por qué no? Un toque de Art Decó. Todo ello pasado por el filtro de las innecesarias limitaciones técnicas de un Arcade de 1988, esas que tanto nos gustan ;-)

» Robots desquiciados, invasores del espacio, no-muertos, dinosaurios, morlocks, fauna salvaje… en la fantasía espacial todo tiene cabida



HOMEBREW

>> Desarrollos caseros para un retro-mundo feliz

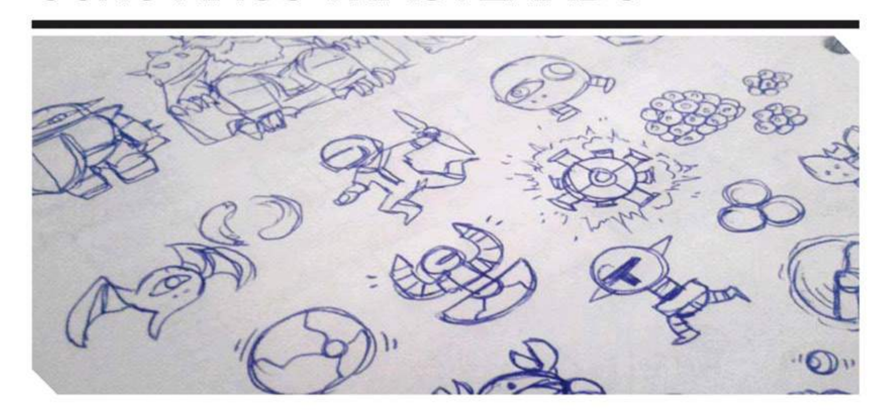
Tengo la enorme suerte de contar con un par de colaboradores, amigos, que encajan perfectamente con mi forma de ver las cosas.

Por un lado Gryzor87, un grandísimo amigo y un compositor como pocos puedes encontrar. Genio y culo inquieto a partes iguales, se ha convertido en el sonido característico de mis juegos. Planeamos juntos muchas cosas, porque los dos coincidimos en que lo más importante para que algo funcione es que todo (sonido, gráficos y jugabilidad) encaje como un guante una vez puesto en el juego.

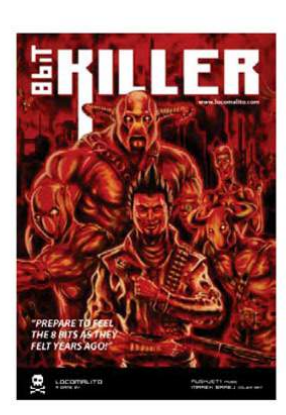
Por otro lado, Marek Barej aporta las artes que ilustran las portadas y manuales de mis juegos. Su habilidad no ha hecho más que crecer desde que hablamos, por mail y por casualidad, de la posibilidad de trabajar juntos en unos extras.

Sin duda, las cosas solo pueden mejorar con la ayuda de este par :-)

OCHO AÑOS TRASTEANDO

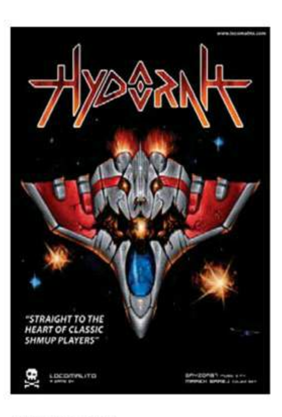


Empecé trasteando programas como RPG Maker, que ofrecen elementos con los que poder construir tu propio juego de rol, pero se me quedó pequeño pronto, porque había que ceñirse a ese contexto. Luego descubrí GameMaker, que me ofrecía un lienzo en blanco en el que podía crear cualquier cosa. Desde entonces todo ha sido una locura, casi una colección…



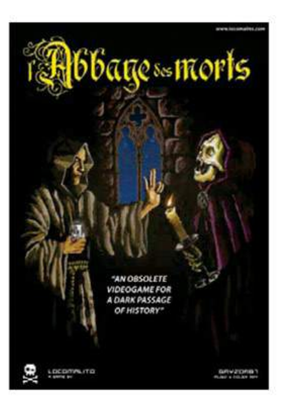
8BIT KILLER
2008

Este juego empezó como un experimento. Había estado tonteando con la idea de un laberinto en primera persona, usando un 3D muy básico, al que apliqué unas texturas de baja resolución como prueba. El caso es que al verlo funcionando, el resultado me pareció interesante y decidí convertirlo en un juego completo. Me llevó ocho meses contando el tiempo que tardé en controlar ese entorno tridimensional, y al final sin darme cuenta, tenía mi primer juego oficial publicado con una gran aceptación en la escena indie emergente (muy poco extendida por España entonces).



HYDORAH
2010

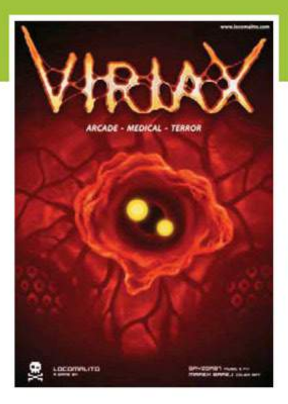
Este es el juego que soñé con hacer desde pequeño. Puedes abrir mi libro de matemáticas del colegio y encontrar naves, armas y enemigos garabateados por los márgenes de las páginas. Haber hecho este juego realidad es una de las cosas más importantes que he hecho hasta la fecha, aunque también ha costado lo suyo. Casi tres años de trabajo, y al menos cuatro rediseños del juego sobre la marcha. Lo bueno es que con este juego aprendí a establecer una metodología de trabajo que incluye mis posibles cambios de opinión, y mi forma de desarrollar.



L'ABBAYE DES MORTS
2010

Producto de una Jam Session con Gryzor87 durante unas vacaciones en el sur de Francia, y todo lo contrario a *Hydorah* en cuestión de desarrollo. Durante las noches, después de nuestras excursiones por la región, sacábamos los portátiles y trabajábamos en cosas que se nos habían ido ocurriendo durante el día. La única regla era: nada de descartes, lo que se nos ocurra hay que meterlo y no cuestionarlo nunca más. Y lo curioso de todo es que en una semana, teníamos un juego decente (aunque crudo) terminado. Luego pulimos un par de cosas y listo.

La escena Homebrew es un caos, pero un caos sano. Los desarrolladores hacen juegos sobre cualquier tema y los comparten, sin más.



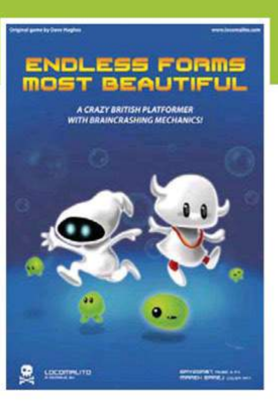
VIRIAX
2011

Andaba desarrollando otro juego, *The Curse of Issyos*, cuando una combinación de males y un virus muy chungo me atacaron a la vez. Estuve en la cama con fiebres altísimas durante una semana, hasta el punto del delirio, y en una de mis visiones, prometí a lo que me pareció la personificación del propio virus, que haría un juego como homenaje a su inmenso poder destructivo, si me dejaba en paz. Al día siguiente amanecí mucho mejor, y por no tentar la suerte me puse manos a la obra para cumplir mi palabra.



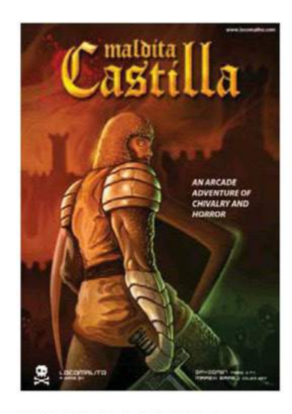
VERMINEST
2012

Galaga ha sido desde siempre uno de mis clásicos favoritos. Es visceral, agresivo, sencillo y tiene esas formaciones enemigas que siempre me han parecido una obra maestra. Era cuestión de tiempo que montase un juego así, pero quería hacerlo bien. Fuí anotando ideas en mi libreta hasta que acumulé las necesarias para crear un juego con niveles no repetitivos, le apliqué una curiosidad (3D para gafas anaglíficas), y la experiencia fue tan bien que decidimos rodar un tráiler a la antigua usanza: con miniaturas, efectos prácticos y un actor de voz.



EFMB
2012

Los chicos de RGCD.co.uk me propusieron hacer el remake de un juego creado por Dave Hughes para el Spectrum ZX en el mismo 2012. Es muy raro que meta mano a un proyecto que no sea uno de los cientos que tengo anotados en mis libretas de dibujo, pero este juego de título colosal, me pareció muy simpático en su absurdez y en ese momento pensé ¿por que no?. EFMB es un juego que desafía todas las reglas de juego aprendidas, muy divertido para niños y veteranos, especialmente a dobles.



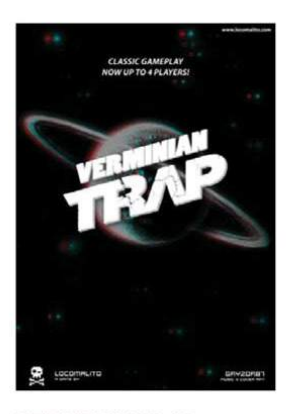
MALDITA CASTILLA
2012

El segundo juego que casi me cuesta la salud (y no lo digo por *Viriax*, sino por *Hydorah*). *Maldita Castilla* se comió casi dos años de trabajo duro, pero se ha convertido quizá en mi juego más popular, y el primero en tener una aceptación importante en las tierras patrias. Sin haberlo planeado, una combinación de factores y personas maravillosas ha conseguido que algo que jamás hubiese pensado se hiciese realidad: ver un juego mío funcionando en cabinas de Arcade, ¡y una cola de personas esperando para jugar! :-o



GAURODAN
2013

Otro juego surgido de una idea fugaz, que fue creciendo a medida que lo desarrollaba. *Gaurodan* estaba planteado como un minijuego con un nivel genérico infinito (lo que acabó siendo el modo survival), pero terminó contando la historia de *Gaurodan* (un pájaro del trueno inventado a partir de una leyenda canaria) y su lucha contra Guayota (un demonio del que se habla en esa leyenda). Este juego con reglas marcadas y mecánicas clásicas, ha sido mi primer juego en pisar una consola, la pequeña y curiosa OUYA.



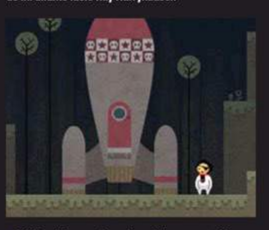
VERMINIAN TRAP
2013

Mi juego oficial más pequeño, un subproducto de *Verminest*. Es un experimento de juego clásico multijugador, algo que echaba en falta porque en los tiempos de *Galaga* o *Wizard of Wor* no había juegos para cuatro jugadores. Apenas llevó tres semanas hacerlo, pero una vez terminado, decidí aplicar el feedback recibido añadiendo características para modos de competición y unas cuantas pantallas nuevas. De alguna forma, la temática *Verminest* resuena en mi cabeza cuando pienso en hacer juegos pequeños.

Hay muchos proyectos en el tintero, unos planeados y otros empezados, pero un desarrollador Homebrew nunca sabe cuánto tardará en hacer un juego y si podrá terminarlo algún día, depende de la vida real y de los problemas diarios. En cualquier caso ¿Qué más da empezar o terminar? Lo importante es estar haciendo.



» The Curse of Issyos, un juego de acción y plataformas de estilo NES, muy inspirado por la obra de mi difunto ídolo Ray Harryhausen



» Grialia, el juego más antiguo de los que podéis ver en estas dos páginas, empezado en 2007 y congelado montones de veces. Algún día verá la luz, solo necesita el momento adecuado para su desarrollo.



» Super Ninja Julia es un juego ideado y dibujado por mi sobrina. Todos los desarrolladores deberían hacer alguna vez un juego con un niño, es una experiencia increíble, todo son ideas frescas y espontáneas :-)

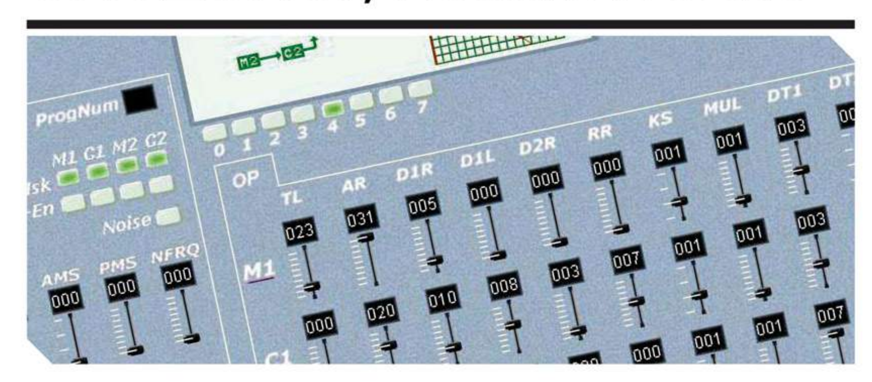


Como bien sabemos, lo retro está de moda. Aunque para algunos siempre lo estuvo —y adivinamos a los lectores de esta revista entre ellos—, vamos a hacer un breve repaso por los estilos y herramientas gratuitas que podemos encontrar en Internet para crear toda clase de melodías y arreglos ochobiteros haciendo las delicias de los amantes del chiptune.

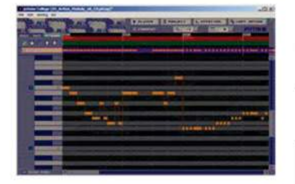
Por Gryzor87



GRYZOR87, MÚSICA EN 8 BITS



PARA EMPEZAR, PRUEBA CON PXTONE



Como medio fácil e intuitivo tenemos el fantástico *Pxtone* creado por Píxel (autor de *Cave Story*). Un programa versátil y divertido que invita a la composición inmediata con resultados notables.

Pxtone dispone de sonidos propios que —aún sonando retro— no pertenecen a ningún sistema de 8 bits en concreto. No es difícil hacerse con él y, sobre todo, es muy recomendable el tutorial que preparé hace un tiempo.

Pero, ¿existen programas específicos para nuestro ordenador favorito? La respuesta es SÍ.



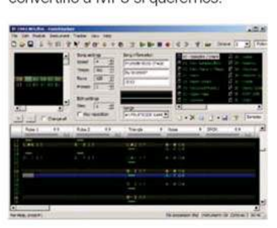
PARA AFINAR CON UN SISTEMA EN CONCRETO

Por ejemplo, para MSX ha salido hace poco el potentísimo *Trilo Tracker*, que nos permite hacer música para este ordenador con la calidad de los juegos de Konami, incluso haciendo uso del famoso chip SCC que contenían sus célebres cartuchos.



Para disfrutar de este tracker podemos hacerlo en un MSX real, o vía emulación. También para esta ocasión he preparado un tutorial gratuito lleno de ejemplos, instrumentos y sonidos. Basta con googlear 'Trilo Tracker Tutorial' y nos haremos con él.

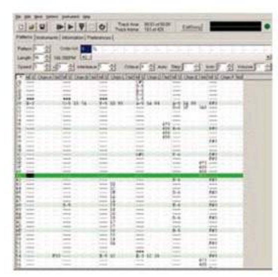
Para NES tenemos el *FamiTracker*, que puede crear sonido en formato nativo a través de nuestro Pc y luego exportarlo a la consola original o convertirlo a MP3 si queremos.



Y ya sea Commodore 64, Spectrum, Amstrad, etc, podemos encontrar esa herramienta que permite sintetizar sonidos específicos para ella.

TIRANDO POR LO ALTO: MÚSICA DE FM

Ya hemos visto que existen propuestas para crear música en sistemas domésticos de 8 bits pero, ¿y los poderosos arcades? Pues también tenemos respuesta: existe un tracker llamado *TFM music maker* que permite hacer música con la calidad de una máquina recreativa y además puede sintetizar más de 15 billones de sonidos. La música del juego *Maldita Castilla* (2012) está hecha con este tracker.



Aunque los sonidos de FM son complicados de manejar, los resultados son notablemente superiores a las máquinas domésticas de la misma época, y por ello merece la pena probarlo.

En resumen, y como dice Locomalito: «El sonido chip de FM tiene más punch que Sigourney Weaver con un lanzallamas«.

HOMEBREW: GRYZOR87, MÚSICA EN 8BITS

El sonido chip ya no es una limitación técnica, sino una decisión de diseño. Existen muchas herramientas con las que crear tu sonido ideal.

LA ALTERNATIVA VSTI



Si nos resulta complicado el manejo y programación de los trackers y somos más «de grabar con instrumentos» como un teclado MIDI, la solución se presenta sola: los VSTi o instrumentos con tecnología de estudio virtual nos resuelven la papeleta. Solo necesitaremos un programa para grabar como el fabuloso *Cockos Reaper*, un teclado MIDI y una colección de VSTi para disfrutar de nuestros sonidos favoritos. Existen VSTi de Commodore, Mega Drive, MSX, Spectrum, FM y un sinfín más que podemos encontrar en la web woolys.com

MÁS SONIDOS: 16 BITS Y SUPERIORES, SINTETIZADORES Y ORQUESTAS VIRTUALES

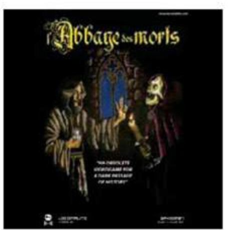
Para los más osados existen opciones de mayor complejidad musical. El *VGM Music Maker* puede hacer piezas para las consolas de SEGA (Master System y Mega Drive). Los citados VSTi no solo dan alcance a los sonidos de chip, también existen poderosas orquestas y sintetizadores virtuales que pueden elevar nuestras producciones a la calidad de triple A. Con el programa adecuado se pueden componer toda clase de obras.

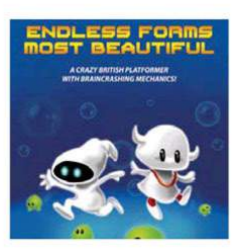


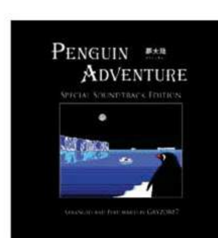
COMPARATIVA RÁPIDA

TRACKER	SONIDO	MANEJO SENCILLO	EXPORTA A WAV	FORMATO NATIVO
PxTone PC	★★★☆☆	★★★★★	SI	NO
Trilo Tracker MSX	★★★★☆	★★☆☆☆	NO	SI
Fami Tracker NES	★★★☆☆	★★☆☆☆	SI	SI
TFM Music Maker Arcade FM	★★★★★	★★★☆☆	SI	SI
VGM Music Maker SEGA	★★★★★	★★★☆☆	SI	SI







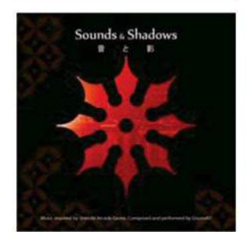




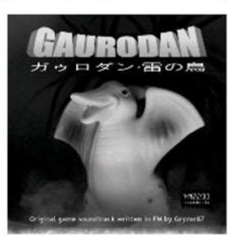














UN REPASO A LA DISCOGRAFÍA DE GRYZOR87

Con estos medios (la mayoría gratuitos) he podido crear muy diversos tipos de música

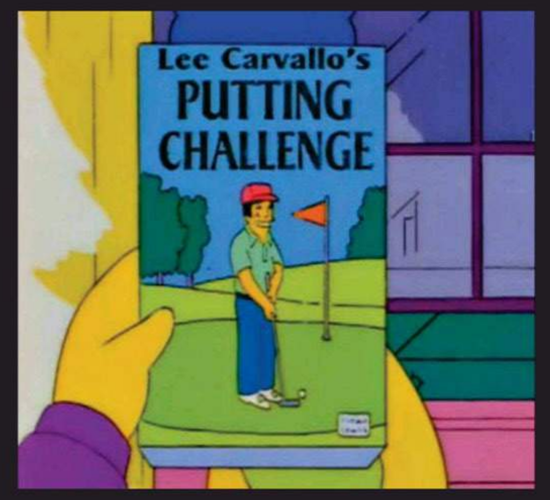
Hydorah (2010): sintes reales y virtuales
L'Abbaye des Morts (2010): Pxtone y un solo canal de onda cuadrada
La Suite des Morts (2010): orquestas virtuales
Viriax (2011): hecho con Pxtone
Sounds & Shadows (2011): sintes e instrumentos grabados reales y virtuales
Maldita Castilla (2012): hecho con TFM
EFMB (2012): más TFM
Penguin Adventure (2012): orquestas virtuales con toques de chiptune
Cyberpast (2013): sintes virtuales
Gaurodan (2013) : Íntegramente con TFM
Donkey ME (2013): con un VSTi, chip32
Wizards (2013): orquestas virtuales y toques de chiptune



el Basurero

Este mes recordamos algunos de esos ladrillos que nuestros padres, con toda su buena intención, nos regalaron de críos. La mayoría de las veces, juegos (escalofrío) educativos.

Por Bruno Sol



En Los Simpsons esta daba risa, pero mucho vivimos situaciones muy parecidas a la de Bart.

DONKEY KONG JR. MATH

■ DESARROLLADOR: US GOLD/PROBE SOFTWARE ■ AÑO: 1986

■ **No hay nada más peligroso que un padre bienintencionado frente a un comerciante sin escrúpulos. Esta ecuación nos dió en el pasado más de un disgusto. Nosotros queríamos el *Shadow of the Beast* y nos regalaron un juego de *Hugo*. O cosas peores.**

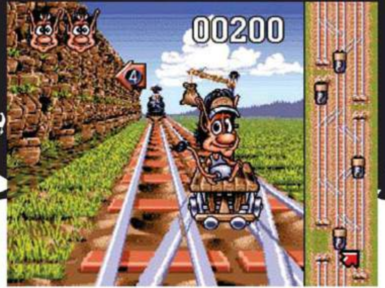
¿Recordáis aquel episodio de Los Simpsons en el que Bart roba el *BoneStorm*? Su madre al final le regala un juego... que resulta ser la joya que podéis ver a la izquierda (y que parodiaba, de manera bastante cruel, al terrible *Lee Trevino's Fighting Golf* de NES). Pero un juego de golf es lo menos malo que te podía caer. Nuestros padres, preocupados por el embrutecimiento de sus chiquillos, eran capaces de traernos a casa auténticos pestiños educativos, con la esperanza de que tantas horas frente al ordenador o la consola sirvieran para algo más que para saber patear cabezas en el *Renegade*. También podía caernos alguna bazofia inspirada en algún show infantil, o en general cualquier morralla que el vendedor de turno tuviera a bien endosarles.



» ANIMAL, VEGETAL...

■ DESARROLLADOR: BOURNE ED.SOFT. ■ AÑO: 1984

■ **Este no se compraba** directamente, sino que se incluía en la caja de juegos de Amsoft que venía de regalo con el Amstrad CPC. Cuando nuestros padres nos daban la brasa por las interminables horas que le metíamos al *Oh Mummy* (el mejor, con diferencia, de aquel pack), siempre acababan señalando la carátula de este ¿juego?, ilustrada con un tigre que le daba el aspecto de ser un título educativo. En realidad éramos nosotros los que enseñábamos al programa a diferenciar entre *Animal, Vegetal, Mineral* con nuestras respuestas, que grababa en su base de datos para intentar adivinar en qué estábamos pensando en las siguientes partidas. Tan apasionante como la filatelia.



» CUALQUIERA DE HUGO

■ DESARROLLADOR: ITE ■ AÑO: 1991-2000

■ **El telecupón de** Carmen Sevilla dotó de una sorprendente popularidad en nuestro país a esta creación danesa, que convertía a los concursantes, desde el otro lado del teléfono, en los responsables del destino del fulano de las orejas puntiagudas. Pero una cosa era ver a la entrañable Carmen y Agustín Bravo hacer el canelo en Tele 5 y otra pagar por un juego que consistía sólo en darle a la teclita y cambiar la vía de la vagoneta. El célebre «Mira, hijo, te he comprado lo del enano que sale en la tele» se convirtió en una plaga que hizo encanecer prematuramente a muchos chavales. Eso sí, el juego tenía un scaling fabuloso. Al menos en el Amiga.

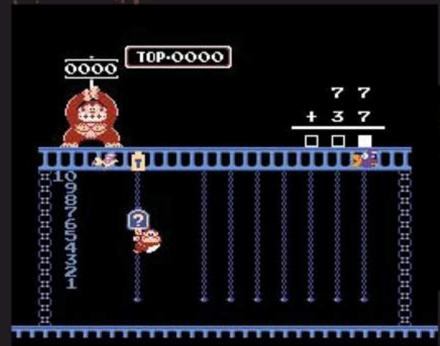


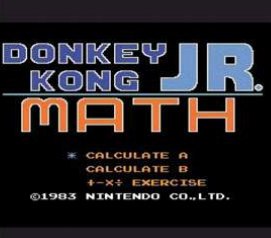
» AIR BUCKS

■ DESARROLLADOR: IMPRESSIONS ■ AÑO: 1992

■ **Este ha sido una** sugerencia especial de nuestro compañero Jaime González, que lo sufrió en sus carnes en forma de regalo de sus tíos, «para que no jugara a cosas de matar gente». La verdad es que un tío enrollado regala como mínimo un *Alone in the Dark*, y no un simulador de gestión de líneas aéreas que en manos de un desconcertado chaval sólo puede propiciar dos desastres: o el juego acaba a los diez minutos en la estantería, cogiendo polvo durante 20 años, o el crío en cuestión acaba convirtiéndose, décadas después, en uno de esos canallas que, desde el despacho de su línea aérea low cost, te obligan a pagar 8 euros por un sándwich de cartón piedra.



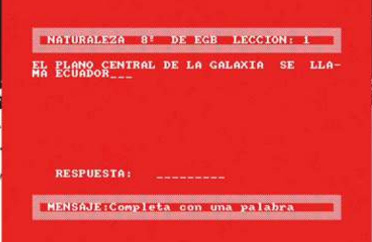




Elaborar este dream team del sopor no ha sido fácil. Nos hemos enfrentado a demasiada morralla, pero lo teníamos claro: el ranking tenía que estar coronado por el narcotizante *Donkey Kong Jr. Math*. Uno estaba enamorado del monete loco de Nintendo, daba la tabarra en casa y cuando por fin nos obsequiaban con un cartucho de NES... resultó ser un juego educativo para agilizar nuestros conocimientos matemáticos. Este horror incluso ofrecía la posibilidad de que dos críos fueran atormentados a la vez controlando sendos monetes, en la competición más pocha jamás vista en la historia de los videojuegos. Sumar, restar, dividir y multiplicar, siempre bajo la dictadura de un gorila y su pancartita con números, como si fuera la versión simiesca de la azafata de un combate de boxeo.

Dice la leyenda que *Donkey Kong Jr. Math* es el juego menos vendido de la historia de la NES. El dato no sorprende en absoluto. Pero sospechamos que en distintos puntos del globo se ocultan aquellos niños cuyos padres sí llegaron a comprar el cartucho de marras, y ahora, ya en la madurez, esperan el momento preciso para descargar su venganza contra la humanidad. Por cierto, el juego es accesible desde la Virtual Console. Por si alguna vez queréis poner a prueba vuestra habilidad para las matemáticas o si buscáis conciliar el sueño sin recurrir a la valeriana.





» C. NATURALES 8º EGB

DESARROLLADOR: C.P.D.I.S.A. ■ AÑO: 1986

El bueno de Jaime, que sufrió en sus carnes lo peor (aunque también lo mejor) del catálogo de Amstrad CPC, nos ha «recomendado» este *Ciencias Naturales 8º EGB*, que es lo más parecido al Vacaciones Santillana que hemos llegado a ver en la máquina de Alan Sugar. El nombre de sus creadores, Centro Pedagógico De Informática, S. A, ya arrojaba bastantes pistas de que lo único divertido que podía ofrecer este juego era reciclar la casete en el que venía para piratear alguna cinta de chistes de Arévalo. ¿Quién narices querría averiguar el nombre del plano central de la galaxia cuando podría estar jugando al *Saboteur*? Ni que tuviéramos un PCW en casa.



» CARMEN SANDIEGO

DESARROLLADOR: BRODERBUND SOFT. ■ AÑO: 1985

Sabemos que esta elección va a hacer saltar chispas. De hecho entre la redacción tenemos incluso un fan de la franquicia de Broderbund Software (tranquilos, ya nos hemos deshecho de su cadáver). Pero por mucho que nos vendieran la moto con series de animación, concursos televisivos, libros, y chorrocientos juegos para otros tantos sistemas, el destino de la Carmen de marras siempre nos ha importado un pimiento. Si queríamos aprender geografía y descubrir lo bonitas que son otras civilizaciones, ya contábamos con *El Equipo A* o *MacGyver*, que recreaban todo el planeta desde un descampado de Los Ángeles. Con un par.



» ART ALIVE!

DESARROLLADOR: SEGA ■ AÑO: 1991

Ya tardábamos demasiado en honrar al mayor mojón de la historia de la Mega Drive. El inmenso *Art Alive!* ya es un clásico de esta sección (inauguró los Basureros de las extintas MegaSega y SuperJuegos). SEGA nos la coló a base de bien, tanto a los padres como a los desconcertados chiquillos, con la falsa promesa de poder dar rienda suelta a nuestro talento para el dibujo frente al TV y con el pad de MD en la mano. El control era tan horrendo como impreciso, la paleta de colores provocaba espasmos y dado que el cartucho ni siquiera incluía batería, para grabar nuestras creaciones nos recomendaban conectar la consola al vídeo y darle al Rec. La infamia hecha píxel.

PANTALLA FINAL



DARKMAN

» Ocean se hizo con la licencia, y sorprendió a todo el mundo con un arcade plataformero de scroll horizontal. Sam Raimi escribió la historia después de que no le dieran los derechos para hacer una peli con La Sombra o Batman, aunque a nosotros nos parece que es mejor así; el único que tendría motivos de queja, es el pobre tipo del que hablamos en este final.



01

» Darkman es un maestro del disfraz, aunque sus intentos de pasar desapercibido fracasan todo el tiempo. Se ponga la máscara o no, a los malos no les cuesta nada identificarle y zurrarle. Pero ha conseguido llegar hasta aquí...



02

» Después de abrirse camino a través de un rascacielos en construcción, ha llegado el momento, la floritura final en la que levanta al ruin villano y se prepara para lanzarlo al vacío. No le vemos bien, pero sabemos que está cabreadísimo.



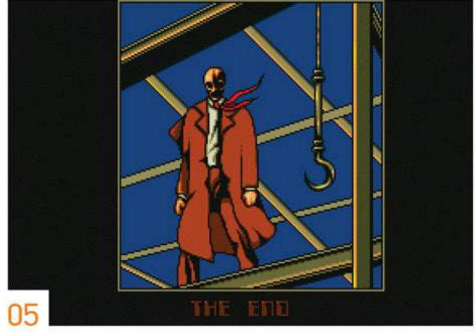
03

» El malo, que no es sino un clon del propio Darkman, cae aterrorizado. con el rostro desencajado, Por mucho que estire los brazos no va a salvarse. Está a punto de matarse, pero aún tiene que llegar abajo...



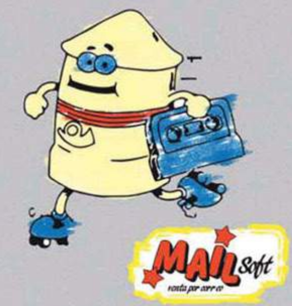
04

» ...y de ahí ya no pasa. La representación misma de la muerte. Atravesado por los hierros del andamiaje, unos listones que alguien dejó descuidadamente de punta. ¿Qué pasa, que en 1991 no había inspectores de riesgos laborales? En cualquier caso, es un final de lo más explícito en Amiga.



05

» La figura de Darkman se asoma desde lo alto, amenazante. Por fin le vemos la cara, desfigurada. Ha despachado él solo a toda la banda que habían enviado a darle caza. Ha hecho valer su determinación de vengarse de los tipos que le dejaron así, con esa pinta de alien del Área 51.



GAME

MAIL Soft

Compra en nuestra Web

WWW.GAME.ES

y DESCUBRE NUESTRO SERVICIO
"CLIC Y RECOGER"

TÍTULO	Wii	WiiU
Angry Birds Star Wars	•	•
Angry Birds Trilogy	•	•
Animal Crossing (Nintendo Selects)	•	
Assassins Creed IV Black Flag		•
Barbie Dreamhouse Party	•	•
Batman Arkham City Armoured Edition		•
Batman Arkham Origins		•
Ben 10 Omniverse 2	•	•
Bob Esponja. La venganza de Plankton	•	•
Call of Duty: Ghosts		•
Deus Ex: Human Revolution Dir. Cut		•
Disney Infinity Starter Pack	•	•
Donkey Kong Country Returns	•	
Donkey Kong Country Tropical Freeze		•
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3	•	
FIFA 14	•	
Inazuma Eleven: Strikers	•	
Just Dance 2014	•	•
Just Dance 4	•	•
Just Dance Kids 2014	•	•
La Voz Alone (Tele 5)	•	
Let´s Sing 6: Versión Española 2 Mic.	•	
Mario Kart (Nintendo Selects)	•	
Monster High 13 Monstruo Deseos	•	•
New Super Mario Bros	•	
New Super Mario Bros.U		•
Pro Evolution Soccer 2013	•	
Rayman Origins	•	
Skylanders Swap Force Starter Pack	•	•
Super Mario 3D World		•
Super Mario Galaxy (Nintendo Selects)	•	
Teenage Mutant Ninja Turtles	•	
The Legend of Zelda: The Wind Waker HD		•
ZombiU		•
Zumba World Party	•	•

TÍTULO	NDS	3DS
Barbie Dreamhouse Party	•	•
Bob Esponja. La venganza de Plankton	•	•
Bravely Default		•
Castlevania: LOS - Mirror of Fate		•
Cut the Rope (Pack 3 juegos)		•
Disney Infinity Starter Pack		•
Donkey Kong Country Returns		•
Dora y Sus Amigos ¡Un Vuelo Fantástico!	•	
El Profesor Layton L. De Los Ashalanti		•
El Profesor Layton M. de los Prodigios		•
FIFA 14		•
Fire Emblem: Awakening		•
Hakuoki (Edic. Coleccionista)[E]		•
Ice Age 4: La F. Continentes	•	
Inazuma Eleven	•	
Inazuma Eleven: Fuego Explosivo		•
Inazuma Eleven: Rayo Celeste		•
La LEGO Película El Videojuego		•
LEGO Marvel Superheroes	•	
Luigi's Mansion 2		•
Madagascar 3 & The Croods	•	•
Mario & Luigi: Dream Team Bros.		•
Mario Kart 7		•
Monster High 13 Monstruo Deseos	•	•
Monster High: El Patinaje Laberíntico	•	•
Naruto Powerful Shippuden		•
New Super Mario Bros 2		•
One Piece Romance Dawn		•
Pac-Man y las Aventuras Fantasmales		•
Phineas & Ferb Quest For Cool Stuff	•	•
Pokemon X		•
Pokemon Y		•
Skylanders Swap Force Starter Pack		•
Sonic Lost World	•	•
Super Mario 3D Land		•

TÍTULO	PSP	PSV
Amazing Spider-Man		•
Angry Birds Star Wars		•
Assassins Creed Bloodlines	•	
Assassin's Creed III: Liberation		•
Beaterator	•	
Call of Duty: Black Ops Declassified		•
Call of Duty: Roads to Victory	•	
Capcom Classics Collection Remixed	•	
Cover Girl	•	
Crash Tag Team Racing (Essentials)	•	
Crash: Guerra de Titanes (Essentials)	•	
Dragon Ball Z Tenkaichi Tag Team	•	
Dragons Crown		•
Dynasty Warriors 8 Complete Ed.		•
Echoshift (Essentials)	•	
FIFA 14	•	•
Final Fantasy X/X-2 HD Remaster		•
Grand Theft Auto Liberty City Stories	•	
Grand Theft Auto Vice City Stories	•	
Grand Theft Auto: Chinatown Wars	•	
Invizimals: La Alianza		•
Killzone: Liberation (Essentials)	•	
La LEGO Película El Videojuego		•
Las aventuras de Tadeo Jones		•
LEGO Hobbit		•
Michael Jackson	•	
MotoGP 13		•
NBA 2K13	•	
Need For Speed: Most Wanted 5-1-0	•	
Pro Evolution Soccer 2014	•	
Puzzle Chronicles	•	
Smart As		•
Sorcery Saga: Curse of the Great CG		•
Spiderman Movie 3 (Essentials)	•	
Tearaway		•
Ys: Memories of Celceta		•

TITULO	PS3	X360	PS4	XONE
Angry Birds Star Wars	•	•	•	•
Angry Birds Trilogy	•	•		
Assassins Creed IV Black Flag	•	•	•	•
Atelier Escha & Logy	•			
Batman Arkham Origins	•	•		
Battlefield 4	•	•	•	•
Call Of Duty: Ghosts Free Fall Ed.	•	•	•	•
Castlevania: Lords of Shadow 2	•	•		
Dark Souls 2	•	•		
Dragon Ball Z: Battle Of Z	•	•		
Dynasty Warriors 8 Complete Ed.			•	
Dynasty Warriors 8: Xtreme Legends	•			
Far Cry Wild Expedition	•	•		
FIFA 14	•	•	•	•
Formula 1 2013 (Classics Edition)	•	•		
Forza Motorsport 5				•
God of War: Ascension	•			
Gran Turismo 6	•			
Grand Theft Auto V	•	•		
Infamous Second Son			•	
Invizimals: El Reino Escondido	•			
Just Dance 2014	•		•	•
Kingdom Hearts HD 1.5 ReMIX	•			
La LEGO Película El Videojuego	•	•	•	•
LEGO Hobbit	•	•	•	•
LEGO Marvel Superheroes	•	•	•	•
Max Payne 3	•	•		
Metal Gear Rising: Revengeance	•	•		
Metal Gear Solid V: Ground Zeroes	•	•	•	•
NBA 2K14	•	•	•	•
Need For Speed Rivals	•	•	•	•
Plantas vs. Zombies		•		•
Pro Evolution Soccer 2014	•	•		
Rayman Legends	•	•	•	•
Skylanders Swap Force Starter Pack	•	•	•	•
Soul Calibur V	•	•		
Splinter Cell: Black List	•	•		
South Park: La Vara de la Verdad	•	•		
Tales of Symphonia Chronicles	•			
The Amazing Spider-Man 2	•	•	•	•
Titanfall		•		•
The Elder Scrolls V:Skyrim (Classic)		•		
The Elder Scrolls: Oblivion 5th	•			
Thief	•	•	•	•
Tomb Raider (Definitive Edition)			•	•
Tomb Raider	•	•		
Worms Collection	•	•		
WWE 2K14	•	•		
Zumba World Party		•		•



PROFESOR LAYTON VS PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY
INAZUMA ELEVEN 3
MARIO PARTY ISLAND TOUR
THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS
LEGO HOBBIT
YOSHI'S NEW ISLAND

Y TENEMOS MUCHOS MÁS

¡Reservas!

27/05/14
09/09/14
11/04/14
04/04/14
30/05/14



Packs

XBOX ONE



Pack PLAYSTATION 4

Playstation 4 (500GB) + Infamous: Second Son



Pack Xbox One

Xbox One (Standard Edition) (500Gb) + TITANFALL

Periféricos

PLAYSTATION 3
Controller DualShock 3
Pistola para Move
Headset
Vertical Stand

PLAYSTATION 4
Dual Shock 4 Black
Dual Shock 4 Red
Dual Shock 4 Blue
Vertical Stand

Xbox One
Controller Ed. Titanfall
Controller Inalámbrico
Headset Microsoft
Kit de carga y juega

Todo lo que aparece en está página y mucho más también lo puedes encontrar en nuestras tiendas

HAZ TU PEDIDO A TRAVÉS DE **WWW.GAME.ES** TE ENVIAREMOS TU COMPRA LO ANTES POSIBLE, RECUERDA QUE CON NUESTRO NUEVO SERVICIO DE **"CLIC Y RECOGER"** PODRÁS ELEGIR DONDE RECOGER GRATUITAMENTE TU COMPRA EN UNA DE NUESTRAS MÁS DE 250 TIENDAS.

NOMBRE ______
APELLIDOS ______
DIRECCIÓN COMPLETA ______
TELÉFONO ______
FORMA DE PAGO ______
☐ TALÓN ☐ GIRO ☐ CONTRARREEMBOLSO

MODELO
TITULOS

TÍTULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS DE ENVÍO	
TOTAL	

RETRO MADRID 2014

26 Y 27 DE ABRIL

EL RETORNO DEL MITO

GAME
Tu especialista en videojuegos

MATA-DERO MADRID







COLABORA

HOBBYCONSOLAS retro GAMER

ORGANIZA

auic